GAME BOY ADVANCE™

AGB-AW2P-NFHUG

ADVANCE WARS™ 2
BLACK HOLE RISING

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Art.-Nr. 1522190 M · 10.04/Ing. [0404/FHUG/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precautions booklet included with this product before using your Game Boy Advance™ Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumentenin formatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™ Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the ADVANCE WARS™ 2: BLACK HOLE RISING Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu ADVANCE WARS™ 2 : BLACK HOLE RISING pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für spätere Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 1990–2003 NINTENDO. © 2001–2003 INTELLIGENT SYSTEMS.
© 2003 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED/TOUS DROITS RESERVES.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 34
Français 64
Nederlands 94

CONTENTS

Controls 4
Preparing for Combat 5
Select Mode Screen 5
Saving 5
Rules of Engagement 6
Units 8
Map Menu 12
Fog of War 14
Selecting a Mode 14
Unit Intel 25
Terrain Intel 28
CO Powers 30

CONTROLS

L Button
- Move cursor to units awaiting orders

R Button
- Display INTEL on units and terrain features

A Button
- Confirm selections
- Display **Map Menu**
- Display movement range
- Scroll through text

✚ Control Pad
- Move cursor
- Make menu selections
- Move units

B Button
- Cancel selections
- Display attack range (When cursor is on a unit)
- Hide all units (When cursor is not on a unit)

START
- Begin game
- Display overview map
- Skip cinema scenes and dialogue

SELECT
- Display **Map Menu**
- Reorder troop display (See page 12)

Press SELECT, START, and the A and B Buttons to reset the game.

PREPARING FOR COMBAT

Insert the ADVANCE WARS™ 2: BLACK HOLE RISING Game Pak into your Game Boy Advance™ and turn the power ON. The GAME BOY logo will appear followed by the **Language Selection Screen** where you can choose one of the languages (ENGLISH, FRANÇAIS, DEUTSCH, ESPAÑOL or ITALIANO) using the ✚ Control Pad. Press START on the **Title Screen** to move to the **Select Mode Screen**.

SELECT MODE SCREEN

ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING has six game modes to choose from. Use the ✚ Control Pad to select a mode, and press the A Button to confirm your choice. Depending on the mode you select, a sub-window with further choices may be displayed.

! *In some sub-windows, you can only select NEW when starting the game for the first time.*

SAVING

There are two ways to save game data: by completing a mission or by selecting SAVE from the **Map Menu** during a mission.

Completing a Mission

When you finish a mission, you will be asked if you want to save your game data. Use the ✚ Control Pad to select YES, and press the A Button to confirm your choice.

Map Menu

You can save your game data at any point during a battle. Select the SAVE command from the **Map Menu** (see pg. 13) and press the A Button. You will be asked to save your current game data. Restore your game by selecting CONTINUE from the **Select Mode Screen**.

! *Games played in **Link Mode** cannot be saved.*

Clear All Saved Game Data

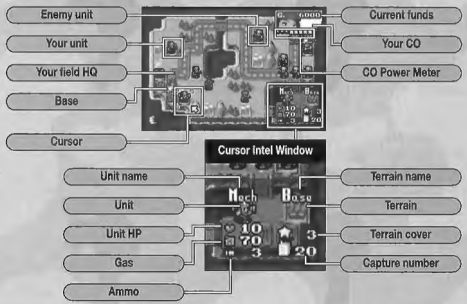
If you want to delete all of your saved data, press and hold SELECT, the L Button, and right on the ✚Control Pad when you turn on your Game Boy Advance. Use the ✚Control Pad to select YES and press the A Button to confirm.

! *Game data that has been erased cannot be restored, so be careful!*

RULES OF ENGAGEMENT

The **Game Screen** is divided into square-shaped spaces. The distance units can move and their attack ranges are measured in these spaces. Some squares have HQs, bases, and other properties, while others contain different terrain features, like mountains and seas.

Game Screen



Combat

Battles consist of COs issuing orders (FIRE, CAPT, etc.) to their troops, then waiting while the enemy CO does the same. When all COs are finished, a day ends. This process continues until a victor emerges.

Armies

You'll find five separate armies in ADVANCE WARS 2: Orange Star, Blue Moon, Yellow Comet, Green Earth and Black Hole (enemy). You will give orders to all the soldiers, with the exception of the enemy army, via your commanding officers.

Battle Outcome

Mission Complete (VICTORY)

There are two main ways to win a mission: HQ Capture or Enemy Rout. For an HQ Capture, move one of your INFANTRY or MECH units onto the enemy field HQ and select CAPT. To rout the enemy troops, you must defeat all deployed enemy units.

! *Depending on the rule settings and the **Battle Map**, you might be able to win by Base Capture – capturing a pre-determined number of properties.*

Mission Failure (DEFEAT)

There are three ways to lose on the field of battle: HQ Capture, Rout, and Surrender. HQ Capture and Rout are the same as above. To surrender, simply choose YIELD from the **Options Menu** on the **Map Menu**.

! *The terms for victory vary between game modes.*

UNITS

Soldiers, vehicles, and artillery that appear on the map represent entire units. Each unit starts with a total of 10 HP (Hit Points).

War Funds and Deployment

War Funds

It takes money to deploy units into the field. War funds are collected from the properties (bases, cities, HQ, etc.) each army controls on any given map. These funds are added to your total at the start of every turn. Unused funds are carried over to the next turn, but your funds are not carried from map to map.

Unit Deployment

Units can be deployed from one of three deployment properties: a base, an airport, or a port. Press the A Button to display the **Deployment Menu**, then use ↑ and ↓ on the ✚ Control Pad to select the unit you want to deploy. Confirm your choice by pressing the A Button again. The unit then appears on that property and can receive orders on the next turn.

Movement

Each unit can move once per turn. Use the cursor to select the unit you want to move, and press the A Button. When the unit is selected, its movement range appears. Place the cursor where you want the unit to move. A red arrow traces the units path. After the unit moves, the **Command Menu** appears. (NOTE: two units cannot occupy a single space at the same time.) The following orders may appear in the **Command Menu**: CAPT (Capture), WAIT, FIRE, SUPPLY, JOIN, LOAD, DROP. Use ↑ and ↓ on the ✚ Control Pad to select an order, and press the A Button to confirm. Once a unit has been ordered to wait, it can receive no further orders until the next turn.

Gas

Ground units burn fuel only when ordered to move. Air and naval units consume fuel every turn. They crash or sink if they run out of fuel, so check the fuel status on the **Cursor Intel Window.**

Cancelling Movement Orders

You can cancel movement orders until you've given secondary orders from the **Command Menu**. Normally, units don't consume fuel if their movement orders are cancelled. However, in FOG OF WAR (see pg. 14), units consume fuel even if their movement orders are cancelled.

Capture (CAPT)

The Capture command appears when you move one of your infantry or mech units onto a neutral or enemy property. Confirm the Capture orders with the A Button to make your unit begin securing the property. Each property has a capture number, which is reduced each turn by the number of HP the capturing unit has. An infantry or mech unit with 10 HP can capture a property with a capture number of 20 in 2 days. Once a property is secured, it turns the colour of the army that captured it.

FIRE

The FIRE order appears in the **Command Menu** when a unit can attack an enemy. When you choose to attack by selecting FIRE and pressing the A Button, the Attack cursor appears. If multiple enemies are within range, you can move the Attack cursor with the ✚ Control Pad. Once you have selected an enemy target, press the A Button to confirm your choice. Your unit will open fire immediately.

Types of Attack

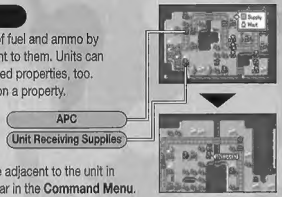
Depending on the type of unit attacking, you will engage in either direct or indirect combat. Direct-combat units can move and fire in the same turn. Indirect-combat units, however, can only move or fire in one turn. When attacking, indirect-combat units are safe from counterattack.

! *The range of fire for indirect-combat units differs between unit types.*

An enemy unit that loses all of its Hit Points explodes and vanishes from the screen. Of course, the same is true for your units, too.

SUPPLY

You can supply units with their maximum amount of fuel and ammo by moving APCs (Armored Personnel Carriers) adjacent to them. Units can resupply their fuel and ammo by stopping on secured properties, too. They also recover 2 HP for every turn they remain on a property.



To use an APC to supply, move the APC to a space adjacent to the unit in need of fuel or ammo. The SUPPLY order will appear in the **Command Menu**. Select SUPPLY, and press the A Button to confirm.

! *If multiple units are adjacent to an APC, all units receive supplies.*

Air and naval units can receive supplies and replenish hit points by resting in airports and ports, respectively. Air units and naval units can receive supplies from APCs by moving to a space adjacent to them.

! *Using bases to recover supplies and HP costs money. Don't worry – the cost will be deducted from your available war funds automatically!*

JOIN

You can join two units of the same type into one unit if both units have been damaged. To do this, move one unit onto a space occupied by a unit of the same type, select JOIN from the **Command Menu**, and press the A Button to confirm your orders. The newly formed unit has the combined amount of fuel and ammo of the individual units, but that number cannot exceed the maximum amount for that unit type.

! *Units also combine their HP when joined, but their HP will never exceed 10.*

LOAD

Transport units have the ability to carry other units. They can carry units with low movement ranges farther than normal, even allowing them to cross otherwise impassable terrain. To load a unit, select it with the cursor, move it onto a space occupied by a transport unit, and select LOAD from the **Command Menu**. Place the cursor on a transport vehicle to view INTEL on the units being carried.

! *Depending on the type of transport, some terrain types may prevent you from loading units.*

! *Units being transported are not damaged if the transport vehicle is fired upon. However, if a transport is destroyed while carrying another unit, that unit is also destroyed.*

! *Even after transports have been ordered to WAIT, they can still load units.*

DROP

Loaded units can, of course, be unloaded. First, use the cursor to move the transport unit to the desired location. If the transport unit stops in terrain that allows for the unloading of troops, DROP appears in the **Command Menu**. When you select DROP and confirm this order with the A Button, the cursor appears, allowing you to choose where you want to unload a unit. If the transport is carrying two units, select which unit you want to drop with the ✚ Control Pad.

! *A transport carrying two units can drop both units in a single turn.*

! *Units cannot move on the turn they are unloaded.*

WAIT

When a unit finishes moving, this appears in the **Command Menu**. Select this to end a unit's turn if it's not firing or capturing.

MAP MENU

To display the **Map Menu**, place the cursor on an unoccupied space and press either SELECT or the A Button. Use ↑ and ↓ to select a command, and confirm with the A Button.

Menu items vary depending on the game mode and the selected rules.

CO

View dossiers on the COs on the current battlefield. Use ← and → to select a CO and ↓ to scroll through each dossier. At the end of each CO dossier, a chart shows the parameters for each of that CO's units. You can see how much each unit's abilities vary between COs. For help reading the chart, press the R Button.

INTEL

View intel on the current battlefield. There are four menu items under INTEL: STATUS, TERMS, UNIT, and RULES. Use ↑ and ↓ to select an item, and press the A Button to confirm your choice.

- **STATUS**

STATUS displays the current map name, the number of days the battle has been waged, the number of bases held by each army, and information on each army's funds.

- **TERMS (Only in CAMPAIGN)**

Check the victory conditions for your current battle here.

- **UNIT**

This screen displays vital intelligence (or INTEL) on your troops. Press ← or → on the ✚Control Pad to select a column and reorganise the information in numerical order. Press ↑ or ↓ on the ✚Control Pad to select a unit, and press the A Button to move the game screen cursor to that unit.

Select a data column and press SELECT to switch the order from highest number first to lowest number first.

- **RULES (Not used in CAMPAIGN or the WAR ROOM)**

Confirm the rules for the current battle. NOTE: you cannot change the rules here.

CO Powers (POWER) and Super CO Powers (SUPER) (see pg. 30)

These two options only appear on the menu when the CO Power Meter is full. Select them to use special CO abilities.

OPTIONS

The **Options Menu** contains five setup selections, including music and visuals (animation settings). Press ↑ or ↓ on the ✚Control Pad to choose a menu item, and press the A Button to confirm.

- **DELETE**

Select this to remove units from the field of battle. Use the ✚Control Pad to select the unit you want to delete, and confirm with the A Button. Press the B Button to stop deleting units.

- **YIELD**

Select YES to accept defeat, and confirm by pressing the A Button.

- **MUSIC**

Select this, and turn the MUSIC ON or OFF by pressing the A Button.

- **VISUALS**

Use the A Button to set which visuals display during game play.

- **EXIT MAP**

You can return to the **Select Mode Menu** at any time during battle. Choose YES and press the A Button to confirm your choice and end the battle.

SAVE

Choose this to save any battle in progress (see pg. 5).

END

Select this when you finish issuing commands, and your turn will end.

FOG OF WAR

On some maps, you will encounter a phenomenon called FOG OF WAR. Fog of War limits visibility, so your units can only see as far as their individual vision ranges allow. The vision range is different for each unit. Infantry and mech units can increase their vision ranges by three spaces when they climb mountains.

SELECTING A MODE

CAMPAIGN

Select CAMPAIGN with the ✚ Control Pad, and press the A Button to confirm. Once you select CAMPAIGN, choose NEW from the **Sub Menu** to begin a new campaign and watch the campaign prologue. After the prologue, you'll see the **World Map** (WARS WORLD MAP). Use the ✚ Control Pad to move the cursor across the map. Select a map by placing the cursor over a flag and pressing the A Button.

VERSUS

In **Versus Mode**, you can play with up to four players using just one Game Pak. You can play on teams as well, for one-vs.-three or two-vs.-two battles. When playing with four people, Player 1 issues commands to his troops first. At the end of his turn, Player 1 passes the game system to Player 2, and so on. On the **Select Mode Screen**, select VS. BATTLE. Next, choose NEW from the **Sub Menu** to move on to the **Select Map Screen**. Use the L and R Buttons or ← and → on the ✚ Control Pad to select the type of map to be played. Next, use ↑ and ↓ to select the map you want to use. Press the A Button to confirm your choice.

Map Types for VS. MODE

PRE-DEPLOYED	Maps that provide you with a set type and number of pre-deployed units
3P MAPS	Maps designed for three players
4P MAPS	Maps designed for four players
WAR ROOM	Maps that originally appeared in the WAR ROOM
CLASSIC	Maps that appeared in ADVANCE WARS™
VS. MAPS	Maps designed for two players
DESIGN MAPS	Maps you design yourself

! *You can purchase more maps using points you earn in CAMPAIGN and the WAR ROOM (see pg. 24).*

Next, you can set teams on the **Teams Screen**. Select the COs for this battle, and set him or her to a human or computer (CP) player. Use ↑, ↓, ←, and → on the ✚ Control Pad to complete setup, and then press the A Button. On the next screen, use ↑ and ↓ on the ✚ Control Pad to set each CO to a single-letter team name. When you're happy with the settings, press the A Button.

! *In battles between three or more armies, you can create allies by assigning COs to the same team name.*

The **Rules Screen** comes next. Use ← and → on the ✚ Control Pad to move between rules, and use ↑ and ↓ to change the rule settings. Confirm your rules by pressing the A Button.

Rules

FOG	Turn FOG OF WAR ON or OFF. Selecting ON limits the vision range to that of each individual unit.
WEATHER	Choose between CLEAR, SNOW, RAIN, and RANDOM. RANDOM allows for climate changes during the battle.
FUNDS	Set the amount of money armies receive for each allied base.
TURN	Limit the number of days the battle will continue. Victory goes to the army with the most bases at the end.
CAPT	Set victory conditions to be determined by the number of bases captured during the battle.
POWER	Turn the CO powers ON or OFF.
VISUALS	Select your animation preferences.

DESIGN ROOM

In the DESIGN ROOM, you can design your own custom maps and change CO hair and outfit colour.

MAP

Place terrain features and units anywhere you want to create all-new original maps. You can use your own maps in **Versus Mode** and **Multi-Pak Link Mode** (see pg. 19). You can also trade your maps with friends in **Link Mode** by selecting TRADE MAPS (see pg. 20). Select DESIGN ROOM from the **Select Mode Screen**, then choose MAP from the **Sub Menu**. This opens the map designer, where you can create maps to your heart's content.

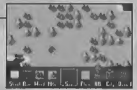
• Creating your own Maps

Map Designer Main Screen

Once you open the map designer, use the L and R Buttons to open the unit and terrain menus. Scroll through choices with ← and →, and use ↑ and ↓ to scroll through the available colours. Move the cursor to the area you want to place the selected item, and press the A Button to place it on the map.

Map Designer

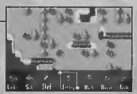
Terrain Features Menu (R Button)



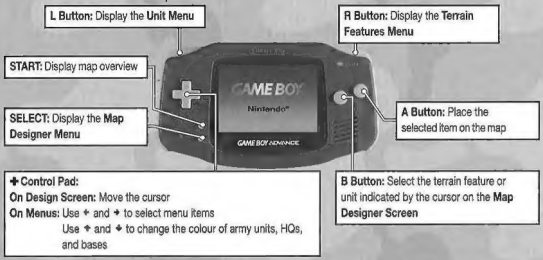
This menu includes HQs, cities, and all types of bases, as well as roads, woods, and rivers.

! *Special terrain features that appear in **Campaign Mode** will not be available.*

Unit Menu (L Button)



Here you can choose from infantry, tanks, and other ground units. You can also deploy air units and naval units.



Rules for Creating Maps

The map must have at least two HQs of different colours and contain at least one deployed unit or one production base for each army's HQ.

About the Menu Windows

Press SELECT to bring up the **Map Designer Menu**. Use ↑ and ↓ to select a menu item, and press the A Button to confirm your choice.

FILE	Use ↑ and ↓ to select a menu item and the A Button to confirm your choice.
HELP	Open this to receive hints on using the map designer.
INTEL	To view the current number of cities and bases on a map, select INTEL.
FILL	Choose FILL to fill an entire map with one terrain feature. You can also choose RANDOM to have the computer design a map with random terrain features.
END	Choose END to return to the **Select Mode Screen**.

LOAD	Select this to load a previously saved map. Use ↑ and ↓ to select a map and press the A Button to confirm.
SAVE	Come here to save a map you are designing. Use the ✚ Control Pad to select the place you want to save to, and press the A Button to confirm.
NAME ENTRY	To name your map, select this menu item. The **Name Entry Screen** appears when you select this item.

CO

On the **Colour Edit Screen**, use the ✚ Control Pad to select the colour scheme you want, then press the A Button to confirm your choice.

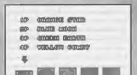
*Any COs you have revised will appear in CAMPAIGN, **Versus Mode**, etc., with their new colour schemes.*

LINK

Choose this mode and link up two or more Game Boy Advance systems with the appropriate number of Game Boy Advance Game Link™ cables (sold separately) to wage multiplayer war or to trade original maps. On the **Mode Select Screen**, choose LINK to bring up the **Link Menu**. There are three link modes to choose from: SINGLE-PAK, MULTI-PAK, and TRADE MAPS. To select a mode, use ↑ and ↓ on the ✚ Control Pad and confirm your choice with the A Button.

SINGLE-PAK

You can battle with up to three friends using a single Game Pak. **Single-Pak Mode** offers five different maps to play on. The rules setup in **Single-Pak Mode** cannot be changed. The **Map Menu** options and units available are preset on each map.



Before playing, you need to connect all game systems with Game Boy Advance Game Link cables (see pg. 22).

Once Player 1 selects SINGLE-PAK from the **Link Menu**, the **Player Entry Screen** appears. Player 1 then confirms the number of player entries and presses START.

*Only Player 1's game system will show the **Player Entry Screen**. All other players' systems will show the GAME BOY logo.*

If the number of entries is incorrect, check the cable connections and begin the linking process again.

Link Failure

The **Link Failure Screen** appears if an error occurs during linking process. If this happens, turn all game systems OFF, check all Game Boy Advance Game Link cable connections, and begin the download setup again.

Once the downloading process begins, a **Loading Screen** appears on all players' game systems.

While the game is loading, do not turn any of the systems OFF or disconnect any of the Game Boy Advance Game Link cables.

The downloading process takes a few moments.

Data Transmission Failure

The **Data Transmission Failure Screen** appears if an error occurs during data transmission. If this happens, turn all game systems OFF, check all Game Boy Advance Game Link cable connections and begin the download setup again.

When data transmission is complete, the **Select Map Screen** will appear on Player 1's game system. Player 1 should use the ✚ Control Pad to select a map, then press the A Button to confirm and begin the battle.

MULTI-PAK

To play a MULTI-PAK battle, you need one Game Pak per player.

Before playing, you need to connect all game systems with Game Boy Advance Game Link cables (see pg. 22).

All players select MULTI-PAK from the **Link Menu** to bring up the **Player Entry Screen.** Once the players have all been entered, Player 1 must press START.

If the number of players entered is incorrect, check the cable connections and begin the linking process again.

If Link Failures occur, please refer to the information in section "Single-Pak".

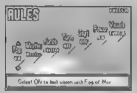
Once all the data is transferred, the **Select Map Screen** appears on all players' screens. Use ← and → on the ✚ Control Pad to select a map type, then ↑ and ↓ to choose a map. Press the A Button to confirm.

Any player can select a map to play. The available maps vary depending on the number of players.

Next, on the **Teams Screen**, each player uses ↑ and ↓ on the ✚ Control Pad to choose a CO. Each player must press the A Button to confirm his selection.

When playing with three or more players, teams can be created by having players select the same single-letter team name (see pg. 15).

Rule setup comes next. RULES can be set just as in a VERSUS battle. Use ← and → to move between rules and ↑ and ↓ to change the rule setup. Press the A Button to confirm setup and begin the game.



Rules can be set by any player, and rules cannot be changed once the game begins.

The computer cannot control an army in this mode.

TRADE MAPS

Select this to trade original maps created in the MAP DESIGNER. You must have one game system and one Game Pak per person to trade maps.

Before trading maps, you need to connect all game systems with Game Boy Advance Game Link cables (see pg. 22).

In **Trade Maps Mode**, the person sending map data is the Sender, and the person receiving map data is the Receiver. The Sender can send map data to all linked players.

You cannot send map data if that data has not first been saved, and only one map data file can be sent at a time.

Select LINK from the **Select Mode Screen** with the ✚ Control Pad and then press the A Button. On the following screen, all players use the same steps to select TRADE MAPS. Once each player has been entered, Player 1 must press START to begin the data transfer.

If the number of entries is incorrect, check the cable connections and begin the linking process again.

When data transmission is complete, the **Sender Select Screen** will appear. Use ↑ and ↓ on the ✚ Control Pad to select the Sender, and press the A Button to confirm.

Any player can select the Sender.

Choose the Map Data File to send with ↑ and ↓ on the ✚ Control Pad, then press the A Button to confirm.

Sending Screen

Receiving Screen

Use ← and → on the ✚ Control Pad to select where to save incoming map data, then confirm with the A Button.

You can save up to three maps.

If Link or Data Transmission Failures occur, please refer to information on page 19.

When waiting for other players to save map data, players who have already saved the data will see a **Waiting Screen**. Data transfer begins when all players have selected where to save the map data.

Now **Loading Screens** will appear while data is being transferred. Once the transfer completes, the game returns to the **Link Menu**

*Maps traded in this mode can be used in **Versus** and **Multi-Pak Link Modes**.*

Playing Multi Game Pak play and Single Game Pak play

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE.

Necessary Equipment

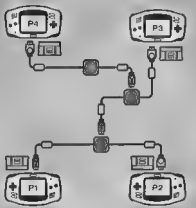
Game Boy Advance systems:.....One per player
Game Paks – Multi Game Pak play. .....One per player
– Single Game Pak play: .....One Game Pak
Game Boy Advance Game Link cables. .....Two players: One cable
.....Three players: Two cables
.....Four players: Three cables

Linking Instructions

Multi Game Pak play:

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.*
2. *Connect the Game Boy Advance Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.*
3. *Turn the Power Switch on each game system ON.*
4. *Now, follow the instructions for Multi Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*
- *The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.*



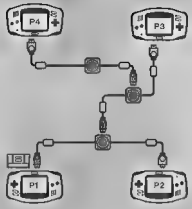
Game Boy Advance systems and Game Boy Advance Game Link cables

Consult the diagram when connecting Game Boy Advance Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)

Single Game Pak play:

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Pak into Player 1's Game Pak slot.*
2. *Connect the Game Boy Advance Game Link cables.*
3. *Making sure to insert the small purple connector into Player 1's game system and the large gray connectors into the other game systems, insert the Game Boy Advance Game Link cables into the External Extension Connectors (EXT).*
4. *Turn each system's Power Switch ON.*
5. *Now, follow the instructions for Single Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*



Game Boy Advance systems and Game Boy Advance Game Link cables

Consult the diagram when connecting Game Boy Advance Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the Game Pak and the small, purple connector go into Player 1's game system.)

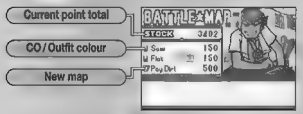
Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- *When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is not fully inserted into any game system.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is removed during the transfer of data.*
- *When more than four Game Boy Advance game systems are linked.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is incorrectly connected to any game system*
- *When the Game Pak is inserted into any system other than Player 1's Game Boy Advance (Single Game Pak play).*

BATTLE MAPS

Earn Wars Points in the CAMPAIGN and the WAR ROOM, then come here to buy new maps, new COs and edit your COs colours. Hachi, the proprietor, is waiting to make a deal, and he might just have some gossip for you, too!

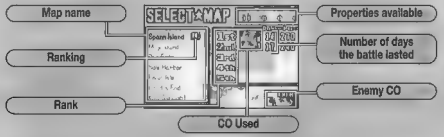


Once you complete the CAMPAIGN, you can purchase the SOUND ROOM, which contains music used throughout the game, not to mention some fine artwork.

WAR ROOM

In the WAR ROOM, you can earn points and rankings by clearing maps. The rank you'll earn for clearing maps appears on the **Select Map Screen** next to each individual map. On the **Select Mode Screen**, use ✦ and ✦ on the ✚Control Pad to select WAR ROOM, then press the A Button to confirm. From the **Sub Menu**, choose either NEW or CONTINUE to bring up the **Select Map Screen**. Select a map using ✦ and ✦ on the ✚Control Pad, and use the A Button to confirm your choice. The next screen is the **Select CO Screen**. Choose an army by using ✦ and ✦, then select a CO with ✦ and ✦. Press the A Button to bring up a confirmation screen, then press it again to confirm your choice of army and CO. Once you're done, the battle commences.

*The available maps and items on the **Map Menu** vary between game modes.*



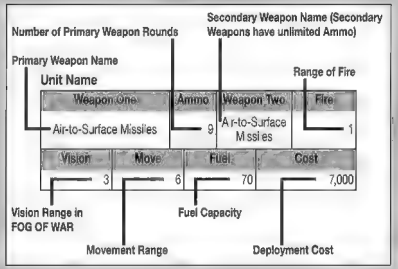
RECORD

On the **Select Map Screen** in the WAR ROOM, choose a map and press the R Button to view the top five scores for that map.

UNIT INTEL

Each unit in ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING has its own special traits. Knowing the strengths and weaknesses of your army will allow you to formulate a more precise and effective strategy.

Viewing Data



Units that use two weapons automatically switch between weapons depending on the enemy unit they are attacking.

Some units carry no weapons.

When transport units are destroyed, so are any units they were transporting.

Ground Units

Infantry (INFTRY)

These are the cheapest units to deploy. They can capture new bases, but their firepower is low.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	0	Machine Gun	1

Vision	Move	Fuel	Cost
2	3	99	1,000

Mechanized Infantry (MECH)

These units use bazookas against vehicles. They are strong against tanks. They are also able to capture bases.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Bazooka	3	Machine Gun	1

Vision	Move	Fuel	Cost
2	2	70	3,000

RECON

These are designed for reconnoitring purposes. They are strong against infantry units and have a large movement range.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	0	Machine Gun	1

Vision	Move	Fuel	Cost
5	8	80	4,000

TANK

These small, inexpensive tanks have a large range of movement, making them easy to deploy.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Tank Cannon	9	Machine Gun	1

Vision	Move	Fuel	Cost
3	6	70	7,000

MD (Medium) TANK

Medium tanks have very high offensive and defensive ratings.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Medium Tank Cannon	8	Machine Gun	1

Vision	Move	Fuel	Cost
1	5	50	16,000

Neotank (NEO)

Neotanks are expensive, but they're easily the most powerful ground unit. Capture their design plans to deploy them yourself.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Neotank Cannon	9	Machine Gun	1

Vision	Move	Fuel	Cost
1	6	99	22,000

APC

These units can transport infantry and mech units. They can also deliver fuel and ammo. APCs carry no weapons and cannot fire.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	0	None	0

Vision	Move	Fuel	Cost
1	6	70	5,000

Artillery (ARTLY)

These inexpensive indirect-combat units fire on enemy units from a distance.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Cannon	9	None	2–3

Vision	Move	Fuel	Cost
1	5	50	6,000

Rocket Launcher (RCKTS)

These units can fire on both ground and naval units from a distance. Their range of fire is better than those of mobile artillery.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Rockets	6	None	3–5

Vision	Move	Fuel	Cost
1	5	50	15,000

Missiles (MSSLS)

These units wreak havoc on air units. Their vision range in FOG OF WAR is large.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Surface-to-Air Missiles	6	None	3–5

Vision	Move	Fuel	Cost
5	4	50	12,000

Anti-Air (A-AIR)

These specialized units are strong against air units, infantry, and mech units. They can't take on tanks, though.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Vulcan Cannon	9	None	1

Vision	Move	Fuel	Cost
2	6	60	8,000

Air Units

Fighter (FGHTR)

Fighters rule the skies and can inflict heavy damage on other air units.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Missiles	9	None	1

Vision	Move	Fuel	Cost
2	9	99	20,000

Bomber (BMBR)

Bombers are expensive, but can inflict heavy damage to both ground and naval units.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Bombs	9	None	1

Vision	Move	Fuel	Cost
2	7	99	22,000

Battle Copter (B CPTR)

These helicopters can fire on many types of units, which makes them invaluable in the field.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Air-to-Surface Missiles	6	Machine Gun	1

Vision	Move	Fuel	Cost
3	6	99	9,000

Transport Copter (T CPTR)

These helicopters can transport both mech and infantry units. They carry no weapons, though, and cannot fire.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	0	None	0

Vision	Move	Fuel	Cost
2	6	99	5,000

Naval Units

TERRAIN INTEL

Terrain plays an important role in battle strategy, as it affects troop movement and also provides defensive cover.

Headquarters (HQ)
Each army in the field has a headquarters that acts as its base of operations. An HQ can supply ammo and fuel, restore HP, and provide superior defensive cover for all ground units. Victory is yours if you can capture your enemy's HQ.

BASE
Bases are the deployment points for all ground units. In addition to providing supplies and HP to these units, they also provide high defensive cover.

Airport (ARPRT)
Air units enter the field of battle from these air bases. They also receive supplies and regain HP here. The defensive cover rating of airports is high

PORT
Naval bases are the deployment points for all naval units. They also provide them with ammo, fuel, and repairs (by restoring HP). Ports are safe havens for ships and subs because of their excellent defensive cover.

CITY
Cities can be allied, neutral, or controlled by the enemy. Both infantry and mech units can capture neutral and enemy cities, which can then provide ground units with supplies and HP

Missile Silo (SILO)
Missile silos can be used by infantry and mech units. Move one of these units onto a missile silo to fire a single missile with an unlimited range of fire and a blast radius of 2 spaces. Each silo contains one missile.

ROAD
Roads allow units to traverse maps without hindrance, but they offer no other terrain benefits.

PLAIN
Plains are the most common type of terrain found. They provide only a minimal defensive cover.

WOOD
When FOG OF WAR is present, units deployed in woods can only be seen by units adjacent to them and by air units. Air units cannot hide in woods during FOG OF WAR.

Mountain (MTN)
Only mech, infantry, and air units can travel over mountains. In FOG OF WAR, mech and infantry units increase their vision range by 3 when they're in the mountains. Mountains also offer excellent defensive cover.

RIVER
Rivers cross much of the terrain. They can be traversed only by infantry, mech, and air units Rivers offer no defensive cover.

Bridge (BRDG)
Bridges are essential in that they allow ground units to cross bodies of water. Bridges provide no other terrain benefits

REEF
Seas can be crossed only by naval and air units. Seas offer no terrain benefits.

SHOAL
Shoals provide loading and unloading points for landers. Almost all units can travel over shoals, but shoals provide no defensive cover.

REEF
When FOG OF WAR is present, units deployed in reefs can be seen only by adjacent units and air units. Air units cannot hide in reefs during FOG OF WAR.

PIPE
These indestructible pipelines block passage by all units.

Pipe Seam (PIPE)
Certain pipe sections can be destroyed, allowing units to pass through.

Laboratory (LAB) (Campaign Mode only)
Hidden research facilities that appear on the world map only when certain conditions are met. If you can capture a lab, you'll be able to produce neotanks on future missions.

Black Cannon (CANNON) (Campaign Mode only)
Special cannons with a large range of fire and superior firepower. They have unlimited ammo and can only be used by the enemy army, but they are susceptible to attack.

Mini-cannon (CANNON) (Campaign Mode only)
While not as powerful as Black Cannons, they are still formidable weapons. They have unlimited ammo and can be used by only the enemy army, but they are susceptible to attack.

LASER (Campaign Mode only)
These four-directional lasers strike friend and foe alike. They have unlimited ammo and can be used by only the enemy army, but they are susceptible to attack

Deathray (D RAY) (Campaign Mode only)
The Black Hole Army's pride and joy, this mammoth laser fires in only one direction, but it is incredibly powerful and only damages enemy units. It uses so much energy to fire that it cannot be fired each turn. It has unlimited ammo and can only be used by the enemy army, but it is susceptible to attack.

FACTORY (Campaign Mode only)
These enemy deployment properties can deploy ground, air, and naval units.

VOLCANO (Campaign Mode only)
One of the many volcanoes on Wars World, it sometimes erupts and spews out chunks of burning magma. Any troops struck by this will take damage.

Climate is another map feature. Depending on the map being used, it sometimes rains or snows midbattle. These climate conditions affect the movement range of all deployed units. For detailed terrain information, place the cursor on a specific terrain feature and press the R Button. This is a useful tool for reconnoitring maps and refining your strategy.

CO POWERS

The commanding officers in Advance Wars 2. Black Hole Rising all possess unique talents that, when used strategically, can turn the course of battle. These abilities are called CO Powers, and each CO has two of them. A normal CO Power (POWER) and a Super CO Power (SUPER).

CO Power Meter

CO Powers become usable when the CO Power Meter fills.
The meter increases automatically during combat.

- **CO Power**
  When the small stars in the CO Power Meter are full, your CO can use a normal CO Power.

- **Super CO Power**
  When both the small and large stars are full, the Super CO Power is ready to go.

The CO Power meter increases at different rates for different COs.

ORANGE STAR

Andy

Equally proficient on land, in the air, or at sea, he's always ready to go and has no real weaknesses.
HYPER REPAIR: Restores 2 HP to all units.
HYPER UPGRADE: Restores 5 HP to all units. Firepower increases, and unit movement increases by 1 space.

Sami

Her foot soldiers have superior firepower and can capture properties in reduced time. Her transport units have increased movement ranges. However, she's weak in direct combat against non-infantry units.
DOUBLE TIME: Infantry and mech units receive a movement bonus of +1 space. Firepower increases slightly.
VICTORY MARCH: Foot soldiers receive a +2 movement bonus and a firepower boost, and they can capture a property in one turn even if not at full HP

Max

His non-infantry ground, air, and naval units have superior direct-combat abilities. His indirect-combat units have reduced ranges of fire and low attack strength
MAX FORCE: Direct-combat units receive a slight boost in firepower and +1 to their movement ranges.
MAX BLAST: Direct combat units receive a large firepower bonus and +2 to their movement ranges.

BLUE MOON

Olaf

Because he's from a cold country, snow does not reduce Olaf's movement range. Rain, however, does slow him down. He's as pompous as they come, but he's also a sound commander with no real weaknesses
BLIZZARD: Causes snow to fall, which adversely affects all units except Olaf's own.
WINTER FURY: Calls down a fierce storm which affects enemy troop movement and does 2 HP damage to all enemy units.

Grit

His indirect-combat units have an increased range of fire and a superior attack strength. All of his units are weak in direct combat though
SNIPE ATTACK: Increases the ranges of fire of indirect-combat units by 1 space, and increases their firepower slightly, too
SUPER SNIPE: Gives indirect-combat units a firepower bonus and increases their ranges of fire by 2 spaces.

Colin

He deploys units at reduced costs. All of his units have a slightly reduced attack strength, which may be a result of his lack of command experience
GOLD RUSH: Increases available funds by 1.5.
POWER OF MONEY: Increases strength of weapons. The more funds available, the stronger your troops become

YELLOW COMET

Kanbei

All his units possess superior offensive and defensive capabilities, but they are more expensive to deploy.
MORALE BOOST: Gives units a boost of energy and increases their firepower.
SAMURAI SPIRIT: Increases both offensive and defensive abilities of all troops. Damage inflicted while counterattacking is multiplied by 1.5.

Sonja

The vision ranges of all her units are increased by one space in FOG OF WAR. She has the ability to conceal her units' HP from enemies. Her attack power is a little weak, but she has superior counterstrike firepower
ENHANCED VISION: Increases the vision range of all units and even allows them to spot units hidden in woods and reefs.
COUNTER BREAK: All units receive an increased vision range of 1 space. Additionally, the strength of their counterattacks is increased.

Sensei

Foot soldiers have superior firepower, and the movement ranges for his transport units is increased by one space. He's an expert with battle helicopters, and those under his command have increased attack strength.
COPTER COMMAND: Helicopters firepower increases, and infantry units with 9 HP appear in all allied cities, ready to move.
AIRBORNE ASSAULT: Helicopters firepower increases, and mech units with 9 HP appear in all allied cities, ready to move.

GREEN EARTH

Eagle

Eagle's an aerial specialist whose helicopters and planes burn less fuel than those of other armies and have higher offensive and defensive capabilities, too. He's a poor naval commander, though.

LIGHTNING DRIVE: Air unit offensive and defensive abilities increase.

LIGHTNING STRIKE: Air unit offensive and defensive abilities increase, and all non-infantry units ordered to wait can move again that turn.

Drake

His naval units have a +1 movement range and slightly higher defensive abilities. His air units have inferior attack strength. Rain does not impede his troop movement.

TSUNAMI: Causes a giant wave to strike enemy units for 1 HP of damage and reduces their fuel by half.

TYPHOON: A sea storm erupts and strikes enemy units, causing 2 HP of damage, reducing fuel by half, and hindering troop movement.

Jess

All her vehicular units possess superior firepower. Her infantry, air, and naval units suffer from inferior firepower.

TURBO CHARGE: Increases movement range of vehicular units by 1 space, replenishes fuel and ammo, and gives them a firepower boost as well.

OVERDRIVE: Vehicular units increase their movement ranges by 2, replenish ammo and fuel, and increase their attack strength.

BLACK HOLE

Flak

He possesses immense attack power, but his lack of finesse reduces the effectiveness of his attacks.

BRUTE FORCE: Increases dispersion of fire. There's a chance of getting a super strong blow, but firepower might suddenly drop.

BARBARIC BLOW: Attack power increases, but so does the dispersion rate, affecting the amount of damage targets take.

Hawke

All his units possess superior firepower, but his CO Power takes longer to build up than those of the other COs do.

BLACK WAVE: All units recover 1 HP and increase their firepower. All enemy units take 1 HP of damage.

BLACK STORM: All units increase their firepower and recover 2 HP. All enemy units take 2 HP of damage.

Adder

He's a quick-thinking strategist whose CO Power builds up faster than those of other COs do.

SIDESLIP: All units receive a movement bonus of +1 space.

SNAKEBITE: All units increase their movement ranges by 2 spaces.

Lash

She utilises terrain so effectively that her troops receive attack bonuses equal to the defensive cover of the terrain they occupy.

POWER: In addition to using terrain effects to increase firepower, drops movement cost for all units to 1.

SUPER POWER: Terrain effects are doubled and used to increase attack strength. Additionally, movement cost for all units drops to 1.

Sturm

All his units possess superior attack strength. They can move across any terrain at the same movement cost, but he suffers in snowy conditions.

METEOR STRIKE: Pulls a giant meteor from space, which does 8 HP of damage to all affected units. Increases his units' firepower and defense.

[0603/UKV/AGB]

The PEGI age rating system:

Age rating categories:

Note: There are some local variations.

Content descriptors:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

INHALT

Steuerung 34
Gefechtsvorbereitungen 35
Allgemeines zum Spielauswahl-Menü ... 35
Speichern 35
So wird gekämpft 36
Die Einheiten 38
Das Gefechtsmenü 42
Kriegsnebel 44
Näheres zum Spielauswahl-Menü 44
Einheiten im Überblick 55
Gelände im Überblick 58
Die KO.-Gaben 60

STEUERUNG

GEFECHTSVORBEREITUNGEN

Stecke dein ADVANCE WARS™ 2: BLACK HOLE RISING-Spielmodul in deinen Game Boy Advance™ und schalte ihn ein (ON). Wenn du den Game Boy Advance einschaltest, erscheint das GAME BOY Logo, gefolgt von dem **Sprachauswahl-Bildschirm**. Dort kannst du mit Hilfe des Steuerkreuzes eine der fünf Sprachen auswählen [Englisch (ENGLISH), DEUTSCH, Französisch (FRANÇAIS), Spanisch (ESPAÑOL) oder Italienisch (ITALIANO)] und deine Wahl bestätigen, indem du den A-Knopf drückst. Drücke anschließend START, um vom **Titelbildschirm** zum **Spielauswahl-Menü** zu gelangen.

ALLGEMEINES ZUM SPIELAUSWAHL-MENÜ

In ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING stehen sechs Spielmodi zur Auswahl. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes einen Modus aus und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst. Bei manchen Spielmodi erscheint daraufhin ein **Untermenü** mit weiteren Optionen.

Manchmal, wenn du das Spiel beispielsweise zum ersten Mal startest, kannst du nur NEU anwählen.

SPEICHERN

Es gibt zwei Arten, das Spiel zu speichern. Entweder du beendest eine Mission oder du wählst SICHERN im **Gefechtsmenü**.

Beenden einer Mission

Sobald du eine Mission erfolgreich beendest, wirst du gefragt, ob du den Spielstand speichern möchtest. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes JA und drücke den A-Knopf zur Bestätigung.

Gefechtsmenü

Du kannst dein Spiel aber auch mitten in einem Gefecht speichern. Öffne dazu das **Gefechtsmenü** und wähle SICHERN an (siehe Seite 43). Drücke dann den A-Knopf zur Bestätigung, woraufhin du gefragt wirst, ob du deinen Spielstand speichern möchtest. Hast du dies getan, kannst du das Spiel beim nächsten Mal dort fortsetzen, indem du im **Untermenü** des entsprechenden Spielmodus' WEITER anwählst.

*Spiele, die im **Verbindungs-Modus** gespielt werden, können nicht gespeichert werden.*

Löschen sämtlicher Spieldaten

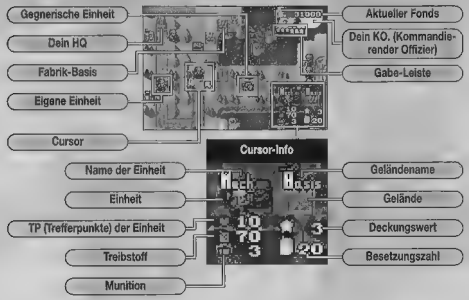
Wenn du deine gesamten Spieldaten löschen möchtest, musst du nur gleichzeitig SELECT, die L-Taste und das Steuerkreuz nach rechts drücken und gedrückt halten, während du deinen Game Boy Advance einschaltest. Wähle daraufhin mit Hilfe des Steuerkreuzes JA an und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

! *Aber denke daran: Gelöschte Spieldaten sind unwiderruflich verloren!*

SO WIRD GEKÄMPFT

Ein Kampfgebiet, also der **Spielbildschirm**, ist in mehrere quadratische Felder unterteilt. Bewegungsradius und Reichweite der unterschiedlichen Einheiten werden anhand dieser Felder angegeben. Auf einem Feld kann sich ein Hauptquartier (HQ), eine Basis oder eine ähnliche Besitzung befinden. Es kann aber auch unterschiedliches Gelände darstellen, wie zum Beispiel Gebirge, Meer oder Ähnliches.

Spielbildschirm



Gefechtsverlauf

In einem Gefecht erteilt der KO. Befehle (FEUER, BES., WARTEN, usw.) an seine Truppen und wählt ENDE, sobald alle nötigen Befehle erteilt wurden. Dies tun alle beteiligten KO. Wenn jedes Heer, bzw. dessen Einheiten, seine Befehle erhalten und ausgeführt hat, ist ein Tag/eine Runde vergangen. Auf diese Weise vergehen die Tage, bis eine Armee den Sieg davonträgt.

Die Armeen

In ADVANCE WARS 2 kämpfen vier unterschiedliche Armeen – ORANGE STAR, BLUE MOON, YELLOW COMET und GREEN EARTH – gegen den Feind – BLACK HOLE. Du befehligst die Soldaten einer Armee durch einen KO. des jeweiligen Landes.

Der Ausgang eines Gefechts

Mission erfüllt (SIEG!)

Es gibt zwei Möglichkeiten in einem Gefecht zu siegen. Entweder du besetzt das gegnerische HQ oder du schlägst den Gegner in die Flucht. Nur INFANTERIE- und MECH-Einheiten können Besetzungen durchführen. Und um den Gegner in die Flucht zu schlagen, musst du all seine Truppen besiegen.

! *Abhängig von den eingestellten Regeln eines Gefechts oder dem* **Geländeplan**, *besteht die Aufgabe manchmal einzig darin, eine vorgegebene Anzahl von Bauten zu besetzen.*

Mission fehlgeschlagen (BESIEGT)

Verlieren kannst du auf drei Arten. Dein HQ wird besetzt, du wirst in die Flucht geschlagen, das heißt, all deine Truppen wurden besiegt, oder du kapitulierst, indem du im **Optionsmenü** des **Gefechtsmenüs** Kapitulation (KAPITUL.) wählst.

! *Die Situationen und erforderlichen Vorgehensweisen unterscheiden sich in den einzelnen Spielmodi.*

DIE EINHEITEN

Jede Einheit, bestehend aus mehreren Soldaten oder Fahrzeugen, startet mit 10 TP (Trefferpunkten).

Fonds und Aufstellung

Fonds

Um Einheiten aufstellen zu können, benötigst du finanzielle Mittel. Dazu stehen dir Fonds zur Verfügung. Diese beziehst du aus den eigenen Besitzungen (Basen, Städte, HQ, usw.), die du auf dem jeweiligen Einsatzgebiet besetzt bzw. hältst. Die Fonds werden zu Beginn jedes neuen Tages zu den vorhandenen addiert. Nicht verwendete Fonds bleiben innerhalb einer Mission erhalten, aber nicht bis zur nächsten.

Aufstellung von Einheiten

Zur Aufstellung bzw. Produktion von Truppen musst du den Cursor auf ein entsprechendes Gebäude (Fabrik-Basis, Flughafen oder Hafen) ziehen und den A-Knopf drücken, um das **Aufstellungsmenü** zu öffnen. Wähle in diesem Menü die Einheit aus, die du aufstellen möchtest, indem du auf dem Steuerkreuz ↑ oder ↓ drückst und drücke dann den A-Knopf zur Bestätigung. Daraufhin erscheint die Einheit auf dem Gebäude und steht für die nächste Runde zum Einsatz bereit.

Der Marschbefehl

Normalerweise kann eine Einheit nur einmal pro Runde in Marsch gesetzt werden. Wähle die jeweilige Einheit mit dem Cursor an und drücke dann den A-Knopf. Sobald die Einheit angewählt hast, wird ihr Bewegungsradius angezeigt. Setze nun den Cursor auf das Feld, zu dem die Einheit marschieren soll und drücke den A-Knopf, um die Marschroute – angezeigt durch einen roten Pfeil – zu bestätigen. Hat die Truppe den Zielort erreicht, wird das **Befehlsmenü** eingeblendet. (HINWEIS: Zwei Einheiten können nicht auf demselben Feld stehen!) Folgende Befehle können zur Auswahl stehen: Besetzen (BES.), WARTEN, FEUER, RATION, EINEN, FRACHT, LEEREN. Wähle einen Befehl mit Hilfe des Steuerkreuzes an und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. Sobald einer Einheit befohlen wurde zu warten, kann sie erst wieder in der nächsten Runde befehligt werden.

Treibstoff

Bodentruppen verbrauchen nur dann Treibstoff, wenn sie in Marsch gesetzt wurden. Einheiten zur See und Luft verbrauchen jeden Tag Treibstoff und sinken bzw. stürzen ab, wenn er verbraucht ist. Du solltest also immer die **Cursor-Info** im Auge behalten, um das zu verhindern.

Order widerrufen

Du kannst den Marschbefehl widerrufen, solange er nicht im **Befehlsmenü** bestätigt wurde. Normalerweise verbrauchen die Truppen keinen Treibstoff, wenn der Marschbefehl widerrufen wurde. Im KRIEGSNEBEL aber (siehe Seite 44) verbrauchen die Truppen selbst dann Treibstoff, wenn dieser Befehl widerrufen wurde!

Besetzen (BES.)

Setzt du eine Mech-Einheit (Mechanisierte Infanterie) oder eine Infanterie-Einheit auf neutrale oder vom Gegner kontrollierte Bauten, erscheint der Besetzen-Befehl (BES.). Drücke den A-Knopf, damit deine Einheit den Besitz sichert. Jeder Besitz hat eine Besetzungszahl von 20, die in einer Runde um die TP-Zahl der besetzenden Einheit gesenkt wird. Das heißt, eine intakte Einheit kann einen Besitz innerhalb von zwei Tagen einnehmen. Ein gesicherter Besitz nimmt dann die Farbe der besetzenden Armee an.

FEUER

Sobald eine Einheit so positioniert ist, dass sie angreifen kann, erscheint der FEUER-Befehl im **Befehlsmenü**. Wenn du diesen Befehl bestätigst, indem du den A-Knopf drückst, wird der Cursor zum Fadenkreuz und zielt auf eine gegnerische Einheit in Reichweite. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes eine Einheit aus, falls mehrere zur Auswahl stehen, und drücke den A-Knopf. Deine Einheit eröffnet sofort das Feuer!

Angriffsarten

Dir stehen Waffen zum Direkt- oder Fern-Angriff zur Verfügung. Einheiten, die direkt angreifen, können zum Gegner ziehen und sofort angreifen. Einheiten mit Fernwaffen können innerhalb eines Zuges nur von ihrer aktuellen Position aus feuern oder sich in Position bringen und in der nächsten Runde feuern. Der Vorteil der Fernwaffen besteht darin, dass die angegriffene Einheit nicht sofort zurückschießen kann.

Die unterschiedlichen Fernwaffen haben nicht dieselbe Reichweite!

Sinken die TP einer Einheit auf Null, verschwindet sie vom Schlachtfeld. Das gilt natürlich sowohl für die eigenen Einheiten als auch für die des Gegners.

RATION

Du kannst deine Truppen auf zwei Arten mit Treibstoff und Munition versorgen. Alle Einheiten, die in einer alliierten Basis oder neben einem TTP (Truppentransportpanzer) stehen, werden automatisch zu Beginn jeder Runde mit Treibstoff und Munition versorgt. In einer Basis erhalten die Truppen zusätzlich zwei TP pro Runde.

Oder du setzt einen TTP neben eine Einheit und erteilst dann den RATION-Befehl aus dem **Befehlsmenü**. Wähle dazu RATION an und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs.

Ein TTP kann maximal vier Einheiten gleichzeitig mit Rationen versorgen. Sie müssen nur auf einem direkt angrenzenden Feld stehen.

Einheiten zur Luft werden in Flughäfen, Einheiten zur See in Häfen versorgt. Dort erhalten sie zusätzlich TP. Ein TTP kann diese Einheiten mit Munition und Treibstoff versorgen, wenn sie sich direkt bei ihm aufhalten.

Aus Basen bezogene Rationen und TP kosten Geld. Aber keine Sorge – diese Beträge werden automatisch von den Fonds abgezogen, die man pro Runde erhält.

EINEN

Zwei oder mehr beschädigte Truppen desselben Typs können zusammengefügt werden. Setze dazu eine Einheit auf das Feld der anderen, wähle dann EINEN im **Befehlsmenü** und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. Dabei werden die TP, Munitions- und Treibstoffvorräte der beiden Einheiten addiert. Die Werte überschreiten jedoch nie das Maximum, das den jeweiligen Einheiten zur Verfügung steht.

Die addierten TP zusammengeführter Einheiten überschreiten also nie den Wert Zehn!

FRACHT

Transport-Einheiten können andere Einheiten als Fracht nehmen und an Orte transportieren, die sie selbst erst nach mehreren Tagen oder nie erreichen würden. Setze die Einheit, die transportiert werden soll, auf das Feld der Transport-Einheit und wähle FRACHT im **Befehlsmenü**. Jede Einheit, die Fracht aufgenommen hat, wird mit einem entsprechenden Symbol versehen. Willst du dich informieren, woraus die Fracht besteht, dann setze den Cursor auf die Einheit und betrachte die **Cursor-Info**.

Auf manchem Gelände können keine Truppen als Fracht geladen werden.

Wird eine Transport-Einheit beschädigt, bleiben die aufgenommenen Einheiten unversehrt. Wenn allerdings eine Transport-Einheit besiegt wird, verschwindet auch ihre Fracht!

Auch wenn eine Transport-Einheit bereits den WARTEN-Befehl erhalten hat, kann sie immer noch Fracht aufnehmen.

LEEREN

Aufgenommene Einheiten können natürlich auch wieder entladen werden. Setze die Transport-Einheit zum gewünschten Feld, wähle im **Befehlsmenü** den LEEREN-Befehl und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf druckst. Daraufhin erscheint der Cursor und du kannst aussuchen, wo die Einheit entladen möchtest. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes die Einheit, die entladen werden soll, wenn zwei Einheiten als Fracht genommen wurden, und drücke den A-Knopf zur Bestätigung.

Wenn das Gelände es zulässt, können zwei aufgenommene Einheiten im selben Zug entladen werden.

Entladene Einheiten können erst in der nächsten Runde wieder befehligt werden!

WARTEN

Wählst du den WARTEN-Befehl im **Befehlsmenü**, endet der Einsatz der Einheit für diesen Tag.

DAS GEFECHTSMENÜ

Rufe das **Gefechtsmenü** auf, indem du den Cursor auf ein freies Feld setzt und den A-Knopf drückst. Wähle einen Menüpunkt aus mit Hilfe des Steuerkreuzes und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Die einzelnen Menüpunkte unterscheiden sich in den verschiedenen Spielmodi.

KO.

Hier sind die Dossiers zu den beteiligten KO. zu finden. Wähle einen der KO. aus, indem du auf dem Steuerkreuz ← oder → drückst und blättere durch das Dossier, indem du ↑ oder ↓ druckst. Am Ende jedes Dossiers befindet sich eine Übersicht über die Eigenschaften jeder einzelnen Einheit. Das kann sich bei manchen KO. sehr unterscheiden. Befindest du dich in dieser Übersicht, erhältst du mehr Informationen durch Drücken der R-Taste.

INFO

Hier findest du Informationen zu dem jeweiligen Gefecht. Unter dem Menüpunkt INFO stehen vier Menüpunkte zur Auswahl: STATUS, SITUATION, EINHEIT und REGELN. Wähle einen dieser Punkte an, indem du auf dem Steuerkreuz ↑ oder ↓ und dann den A-Knopf drückst.

- **STATUS**

Unter STATUS findest du Angaben über den Titel des aktuellen Schlachtfelds, die Anzahl der Tage, die Anzahl der Einheiten, die jeder KO. im Einsatz hat, und die Höhe der Fonds jeder beteiligten Armee.

- **SITUATION (nur in KAMPAGNE)**

Hier wird die Lage erläutert und erforderliche Vorgehensweisen werden vorgeschlagen.

- **EINHEIT**

Unter dem Menüpunkt EINHEIT erhältst du wichtige Informationen (INFO) über deine Truppen im Einsatz. Drücke auf dem Steuerkreuz ← oder →, um eine Tabellenspalte auszuwählen und die Werte numerisch zu ordnen. Wähle eine Einheit aus, indem du auf dem Steuerkreuz ↑ oder ↓ drückst. Drückst du dann den A-Knopf, zeigt der Cursor im aktuellen Schlachtfeld auf diese Einheit.

Wähle eine Tabellenspalte an und drücke SELECT, um die Ordnung von aufsteigend zu absteigend zu wechseln, bzw. umgekehrt.

- **REGELN (nicht in KAMPAGNE oder im KRIEGSGEBIET)**

Bestätige die Regeln für die aktuelle Schlacht. HINWEIS: An dieser Stelle können keine Änderungen mehr vorgenommen werden.

GABE und Spezial-Gabe (SPEZIAL) eines KO. (siehe auch Seite 60)

Diese zwei Optionen erscheinen erst im Menü, wenn die Gabe-Leiste komplett aufgeladen ist. Wähle eine davon an, um die besondere Gabe eines KO. einzusetzen.

OPTIONEN

Das **Optionsmenü** enthält fünf Menüpunkte, u.a. MUSIK und SZENE (Einteilung der Kampf-Animationen). Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes eine der Optionen an und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

- **ABZUG**

Mit dieser Option kannst du Einheiten vom Schlachtfeld abziehen. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes die gewünschte Einheit an und drücke dann den A-Knopf zur Bestätigung. Drücke den B-Knopf, um den Abzug von Einheiten zu beenden.

- **Kapitulation (KAPITUL.)**

Wähle JA an, wenn du aufgeben möchtest, und drücke dann den A-Knopf.

- **Musik**

Unter diesem Menüpunkt kannst du die Musik ein- (MUSIK AN) oder ausschalten (MUSIK AUS).

- **Szene**

Wähle eine der vier Optionen aus und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

- **KAMPF-ENDE**

Du kannst das Gefecht jederzeit beenden, indem du diesen Punkt anwählst und den A-Knopf drückst. Dann gelangst du zurück zum **Spielauswahl-Menü**.

SICHERN

Wähle diese Option an, um deinen Spielstand zu speichern (siehe auch Seite 35).

ENDE

Sobald du alle nötigen Befehle erteilt hast, musst du diesen Menüpunkt anwählen, um deinen Zug zu beenden.

KRIEGSNEBEL

In einigen Gebieten wirst du ein Phanomen kennen lernen, das KRIEGSNEBEL genannt wird. Im KRIEGSNEBEL ist die Sicht stark eingeschrankt und deine Einheiten können nur innerhalb eines bestimmten Sichtfeldes sehen. Jede Einheit hat ihr eigenes Sichtfeld. INFANTERIE- und MECH-Einheiten konnen ihr Sichtfeld aber um drei Felder erweitern, indem sie einen Berg erklimmen.

NÄHERES ZUM SPIELAUSWAHL-MENÜ

KAMPAGNE

Wähle KAMPAGNE an und drücke den A-Knopf, um das **Untermenü** zu öffnen. Dort kannst du nur NEU anwählen, wenn du das Spiel zum ersten Mal startest. Beginnst du eine Kampagne von vorn, erscheint erst der Prolog und danach wird die **Weltkarte** (WARS WORLD MAP) eingeblendet. Mit Hilfe des Steuerkreuzes kannst du den Cursor zu einer Flagge bewegen und dir so ein Schlachtfeld auswählen. Bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

KAMPF-MODUS

Im KAMPF-MODUS können bis zu vier Spieler mit nur einem Spielmodul gegeneinander antreten. Man kann Teams bilden, so dass zum Beispiel ein Spieler gegen drei antritt oder zwei gegen zwei antreten. Spieler 1 beginnt und gibt als Erster Befehle an seine Truppen. Sobald er seinen Zug beendet hat, gibt er das Gerät an Spieler 2, usw. Wähle im **Spielauswahl-Menü** KAMPF-MODUS an, wähle dann im **Untermenü** NEU an und bestätige daraufhin, indem du den A-Knopf drückst. Suche dir dann in der **Gelände-Auswahl** (GEL.-AUSWAHL) eine der verschiedenen Gelände-Arten aus, indem du die L- bzw. R-Taste bedienst oder auf dem Steuerkreuz ← bzw. → drückst. Daraufhin kannst du eine Karte aussuchen, indem du auf dem Steuerkreuz ↑ oder ↓ drückst. Bestätige schließlich deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Gelände-Arten im KAMPF-MODUS

VORBESETZT	In diesen Gebieten ist bereits festgelegt, mit welchen und wie vielen Einheiten du kämpfst
3S-GELÄNDE	Karten konzipiert für drei Spieler.
4S-GELÄNDE	Karten konzipiert für vier Spieler.
KRIEGSGEBIET	Diese Karten stammen ursprünglich aus dem KRIEGSGEBIET-Modus.
KLASSIKER	Karten, die in ADVANCE WARS™ erschienen.
KAMPF-KARTEN	Karten konzipiert für zwei Spieler.
ENTWÜRFE	Selbst entworfene Geländekarten.

[!] *Weitere Karten kannst du mit Fonds-Geldern kaufen, die du im KAMPAGNE-Modus oder im KRIEGSGEBIET-Modus verdienen kannst (siehe auch Seite 54).*

Auf Karten für mehr als zwei Spieler können Teams bestimmt werden in der **Teamauswahl** (TEAMS). Wähle hier die einzelnen KO. aus und bestimme, ob bzw. wer vom Computer (COM) gesteuert werden soll. Wahle die einzelnen Einstellungen mit Hilfe des Steuerkreuzes an und bestätige deine Einstellungen, indem du den A-Knopf druckst. Als Nächstes kannst du die KO. bestimmten Teams zuordnen, indem du auf dem Steuerkreuz ↑ oder ↓ und schließlich wieder den A-Knopf zur Bestätigung drückst.

[!] *Es lohnt sich Allianzen zu bilden, wenn mehr als zwei Armeen gegeneinander antreten!*

Als Nachstes stellst du in der **Regelauswahl** (REGELN) die Regeln ein. Drucke auf dem Steuerkreuz ← oder →, um die einzelnen Regelpunkte anzuwählen und ↑ oder ↓, um die jeweiligen Einstellungen zu treffen. Drücke anschließend den A-Knopf zur Bestätigung.

Regeln

NEBEL	Schalte den KRIEGSNEBEL AN oder AUS. Wenn du ihn anschaltest, ist die Sicht stark eingeschränkt.
WETTER	Du hast die Auswahl zwischen SONNE, SCHNEE, REGEN oder ZUFALL. Wählst du ZUFALL, wechselt das Wetter willkürlich während des Kampfes.
FONDS	Bestimme die Höhe der Fonds pro alliierter Basis.
TAGE	Bestimme die Dauer des Kampfes. Es gewinnt, wer am Schluss die meisten Basen besitzt.
BES. (Besetzen)	Wer als Erster die vorgegebene Anzahl an Basen besetzt, gewinnt, wenn diese Regel eingeschaltet wird.
GABE	Schalte die KO.-Gabe AN oder AUS.
FILM	Stelle die Art der Animation ein, die du bevorzugst.

ARRANGEMENT

Hier kannst du entweder Gelände am Reißbrett entwerfen oder das Farb-Outfit deines/r KO. festlegen.

GELÄNDE

Entwirf deine eigenen Schlachtfelder und bestimme selbst, wo welches Gelände oder welche Einheit platziert sein soll! Wähle dazu ARRANGEMENT im **Spielauswahl-Menü** an. Danach wählst du im Untermenü, das sich dann öffnet, GELÄNDE an. Auf den selbst entworfenen Karten kannst du im **Kampf-Modus** (KAMPF-MODUS) und im **Verbindungs-Modus** (VERBINDUNG) kämpfen (siehe Seite 49). Im **Verbindungs-Modus** kannst du auch Karten mit Freunden tauschen, indem du dort KARTENTAUSCH anwählst (siehe auch Seite 50).

- **Entwerfen eigener Karten**

Der Reißbrett-Bildschirm

Sobald du im **Arrangement-Modus** (ARRANGEMENT) GELÄNDE aufgerufen und durch Drücken des A-Knopfs bestätigt hast, befindest du dich am Reißbrett. Setze den Cursor dorthin, wo du ein Gelände oder eine Einheit platzieren möchtest. Öffne dann mit Hilfe der L- oder R-Taste das **Einheit-** bzw. **Gelände-Menü**. Betrachte die einzelnen Items des jeweiligen Menüs, indem du auf dem Steuerkreuz ↑ oder ↓ drückst. Bestimme die Farbe, indem du es nach oben oder unten drückst. Sobald du dich für ein Item entschieden hast, platzierst du es durch Drücken des A-Knopfs auf der Karte.

Am Reißbrett

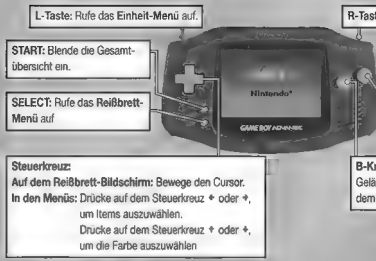
Gelände-Menü (R-Taste)

In diesem Menü findest du Hauptquartiere, Städte, alle Arten von Basen, sowie Straßen, Wälder, Flüsse und mehr.

! *Manches Gelände, das im **Kampagne-Modus** (KAMPAGNE) erscheint, ist hier nicht verfügbar.*

Einheit-Menü (L-Taste)

Hier stehen dir alle Einheiten zur Auswahl: Infanterie, Panzer und jegliche Bodentruppen, Flug- und See-Einheiten.



Die Regeln für das Entwerfen von Geländekarten

Es müssen mindestens zwei unterschiedliche HQ aufgestellt sein und jede aufgestellte Armee muss über mindestens eine Einheit oder Fabrik-Basis verfügen.

Die Menü-Fenster

Rufe das **Reißbrett-Menü** auf, indem du SELECT drückst. Drücke dort auf dem Steuerkreuz ↑ oder ↓, um einen Menüpunkt anzuwählen, und dann den A-Knopf, zur Bestätigung.

AKTE Hier kannst du deinen Entwurf speichern. Drücke innerhalb des **Akte-Menüs** auf dem Steuerkreuz ↑ oder ↓, um einen der drei Menüpunkte anzuwählen und bestätige, indem du den A-Knopf drückst.

HILFE Hier erhältst du Angaben zur Steuerung und zu den Spielbedingungen.

INFO Erhalte hier Informationen über die aktuelle Anzahl an aufgestellten Basen und Städten

GESAMT Unter diesem Punkt kannst du das gesamte Gelände zum Seegebiet, Waldgebiet, Gebirge oder zur Ebene machen. Oder der ZUFALL bestimmt die Zusammenstellung des Geländes, bzw. der Computer.

ENDE Wähle ENDE, um zum **Spielauswahl-Menü** zurückzukehren.

LADEN Rufe hier eine bereits gespeicherte Karte auf. Drücke auf dem Steuerkreuz ↑ oder ↓, um eine Geländekarte auszuwählen und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

SICHERN Speichere hier eine entworfene Karte. Suche dir mit Hilfe des Steuerkreuzes einen Speicherplatz aus und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs.

TITEL Gib deiner Karte im **Namenseingabe-Bildschirm** einen Namen.

KO

Wähle im **Farb-Outfit-Bildschirm** (FARB-OUTFIT) mit Hilfe des Steuerkreuzes einen KO aus und anschließend eines der Farb-Outfits. Bestätige jeweils deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

*Die KO. werden im **Kampagne-Modus**, **Kampf-Modus**, usw. in dem von dir gewählten Outfit erscheinen!*

VERBINDUNG

In diesem Spielmodus musst du unter Zuhilfenahme der entsprechenden Anzahl an Game Boy Advance Game Link™-Kabeln (separat erhältlich) zwei oder mehr Game Boy Advance-Systeme miteinander verbinden, um gegen Freunde zu kämpfen oder Karten mit ihnen zu tauschen. Wähle im **Spielauswahl-Menü** VERBINDUNG an, um das **Verbindungsmenü** (VERBINDUNG) zu öffnen. Hier stehen drei Optionen zur Auswahl: EIN-MODUL, MULTI-MODUL und KARTENTAUSCH. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes eine der drei Optionen an und bestätige, indem du den A-Knopf drückst.

EIN-MODUL

Im **Ein-Modul-Spiel** können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Dazu muss jeder Spieler ein Game Boy Advance-System haben, aber es wird nur ein Spielmodul benötigt. Hier stehen fünf verschiedene Karten zur Verfügung. Änderungen der Regeln können nicht vorgenommen werden. Die Optionen innerhalb des **Kartenmenüs** und die aufgestellten Einheiten sind fest vorgegeben.

Vor Spielstart müssen alle Game Boy Advance-Systeme mit Game Boy Advance Game Link-Kabeln verbunden werden (siehe auch Seite 52).

Sobald Spieler 1 EIN-MODUL im **Verbindungsmenü** angewählt hat, erscheint der **Spielereingabe-Bildschirm**. Spieler 1 bestätigt die Anzahl der teilnehmenden Spieler und drückt START.

*Nur auf dem Bildschirm von Spieler 1 wird der **Spielereingabe-Bildschirm** eingeblendet. Auf den Schirmen der anderen Spieler ist das GAME BOY Logo zu sehen.*

Ist die Anzahl der Spieler nicht korrekt, überprüfe die Kabelverbindungen und starte die Verbindung erneut.

Fehler bei der Verbindung

Erscheint der **Verbindungsfehler-Bildschirm**, ist ein Fehler beim Datentransfer aufgetreten und alle Game Boy Advance-Systeme müssen ausgeschaltet und die Kabel überprüft werden. Anschließend kann die Verbindung erneut aufgenommen werden.

Sobald die Daten geladen werden, erscheint der **Lade-Bildschirm** auf den Systemen aller Spieler.

Schalte während des Ladevorgangs keines der angeschlossenen Geräte aus und entferne kein Kabel.

Der Ladevorgang dauert meist ein paar Augenblicke.

Fehler bei der Datenübertragung

Der **Datenübertragungsfehler-Bildschirm** erscheint, sobald während einer Datenübertragung ein Fehler auftritt. Sollte dies geschehen, müssen alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet und die Kabel müssen überprüft werden. Anschließend kann die Verbindung erneut aufgenommen werden.

Ist der Datentransfer beendet, erscheint der **Gelände-Auswahl-Bildschirm** auf dem Gerät von Spieler 1. Spieler 1 wählt mit Hilfe des Steuerkreuzes eine Karte aus und drückt dann den A-Knopf zur Bestätigung.

MULTI-MODUL

Um ein Multi-Modul-Spiel (MULT -MODUL) zu starten, benötigt jeder teilnehmende Spieler ein Spielmodul.

Vor Spielstart müssen alle Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden (siehe dazu Seite 52).

Alle Spieler wählen im **Verbindungsmenü** MULTI-MODUL, um den **Spielereingabe-Bildschirm** aufzurufen. Sobald alle beteiligten Spieler eingegeben sind, muss Spieler 1 START drücken.

Ist die Anzahl der Spieler nicht korrekt, überprüfe die Kabelverbindungen und starte die Verbindung nochmal.

Falls ein Verbindungsfehler auftritt, lies bitte die Angaben dazu im Kapitel EIN-MODUL nach.

Ist die Datenübertragung erfolgreich abgeschlossen, wird auf dem Bildschirm jedes Spielers der **Gelände-Auswahl-Bildschirm** eingeblendet. Wähle nun die Gelände-Art an, indem du auf dem Steuerkreuz ← oder → drückst, und anschließend die entsprechende Geländekarte, indem du ↑ oder ↓ drückst. Bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

! *Jeder Spieler hat die Möglichkeit, eine Karte auszuwählen. Die zur Verfügung stehenden Karten variieren abhängig von der Spieleranzahl.*

Als Nächstes erscheint der **Teamauswahl-Bildschirm**. Jeder Spieler sucht sich mit Hilfe des Steuerkreuzes einen KO. aus und drückt dann den A-Knopf zur Bestätigung.

! *Sind drei oder vier Armeen beteiligt, können TEAMS gebildet werden, indem die Spieler unter derselben Flagge (TEAM A/B/C/D) kämpfen (siehe auch Seite 45).*

Schließlich können noch die REGELN festgelegt werden. Drücke ← und → auf dem Steuerkreuz, um die einzelnen Regeln anzuwählen und ↑ und ↓, um die diversen Einstellungen vorzunehmen. Drucke anschließend den A-Knopf, um die Einstellungen zu bestätigen und das Spiel zu starten.

! *Jeder Spieler kann die Regeln festlegen. Sobald das Spiel begonnen hat, konnen sie nicht mehr geändert werden.*

! *In diesem Spielmodus kann der Computer keine Armee befehligen.*

KARTENTAUSCH

Zum KARTENTAUSCH benötigt jeder Spieler einen Game Boy Advance und ein ADVANCE WARS 2-Spielmodul.

! *Vor dem Tausch von Geländekarten, müssen alle Systeme mit einem Game Boy Advance Game Link-Kabel verbunden werden (siehe auch Seite 52).*

Im **Kartentausch-Modus** ist derjenige Spieler, der eine Karte verschickt, der sogenannte Sender und derjenige, der eine erhält, ist der Empfänger. Der Sender kann allen verbundenen Spielern Karten senden.

! *Nur bereits gespeicherte Geländekarten können geschickt werden und man kann immer nur eine Geländekarte auf einmal versenden.*

Alle Spieler müssen mit Hilfe des Steuerkreuzes im **Spielauswahl-Bildschirm** VERBINDUNG wählen und dann den A-Knopf drücken. Anschließend gehen alle Spieler auf dieselbe Weise vor, um KARTENTAUSCH auszuwahlen. Sobald sich jeder Spieler im **Spielereingabe-Bildschirm** eingegeben hat, muss Spieler 1 START drücken, um die Datenübertragung zu starten.

! *Ist die Anzahl der Spieler nicht korrekt, überprüfe die Kabelverbindungen und starte die Verbindung erneut.*

Sobald die Datenübertragung abgeschlossen ist, erscheint der **Senderauswahl-Bildschirm** auf den Systemen aller Spieler. Drucke auf dem Steuerkreuz ← oder →, um den Spieler auszuwählen, der Daten verschicken soll, und drucke dann den A-Knopf zur Bestätigung.

! *Alle Spieler müssen denselben Sender auswählen.*

Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes eine Geländekarte auf dem **Kartenauswahl-Bildschirm** aus und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Sender-Bildschirm

Empfänger-Bildschirm

Drücke auf dem Steuerkreuz ← oder →, um einen Speicherplatz für die gesendeten Daten auszusuchen und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

! *Es können bis zu drei Karten gespeichert werden.*

Tritt ein Verbindungsfehler oder Datenübertragungsfehler auf, dann lies bitte die Hinweise auf Seite 49.

Bei Spielern, die bereits die Daten erhalten haben und auf die/den anderen Spieler warten, wird der **Warten-Bildschirm** eingeblendet. Die Datenubertragung beginnt, sobald alle Spieler einen Speicherplatz für die zu sendenden Daten ausgesucht haben.

Wahrend der Datenübertragung wird der **Laden-Bildschirm** eingeblendet. Ist die Übertragung erfolgreich abgeschlossen, erscheint automatisch das **Verbindungsmenü**.

! *Karten, die über den Kartentausch erhalten wurden, stehen im **Kampf-Modus** und im **Multi-Modul-Modus** zur Verfügung.*

Multi-Modul-Spiel und Ein-Modul-Spiel

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL BENÖTIGT WIRD.

Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme: ..... 1 pro Spieler

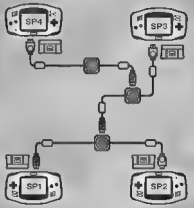
Spielmodule – Multi-Modul-Spiel: .....1 Modul pro Spieler
– Ein-Modul-Spiel: .....1 Modul insgesamt

Game Boy Advance Game Link-Kabel:..... 2 Spieler – 1 Kabel
..... 3 Spieler – 2 Kabel
..... 4 Spieler – 3 Kabel

Erforderliche Schritte

Multi-Modul-Spiel:

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule korrekt in die Modulschächte.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.*



Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabe

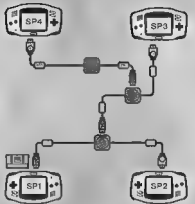
- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*
- *Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.*

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)

Ein-Modul-Spiel:

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke das Spielmodul korrekt in den Modulschacht des Game Boy Advance-Systems von Spieler 1.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Ein-Modul-Spiel.*

- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*



Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabel

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Achte darauf, dass der kleine, lilafarbene Stecker im Game Boy Advance-System von Spieler 1 steckt.)

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- *Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.*
- *Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist*
- *Wenn das Spielmodul beim Ein-Modul-Spiel nicht im Game Boy Advance-System von Spieler 1 eingesteckt ist.*

GELÄNDEPLÄNE

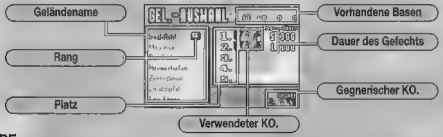
Verdiene Punkte in der KAMPAGNE und im KRIEGSGEBIET, um dir bei Hachi neue Geländekarten, KO- und KO.-Outfits zu kaufen. Hachi versorgt dich außerdem ganz unentgeltlich mit sehr nützlichen Tipps und Informationen.

Sobald du die KAMPAGNE erfolgreich beendet hast, kannst du das STUDIO erwerben! Dort kannst du Musik hören und stimmungsvolle ADVANCE WARS 2-Kunstwerke betrachten.

KRIEGSGEBIET

Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes im **Spielauswahl-Menü** KRIEGSGEBIET an und öffne es durch Drücken des A-Knopfs. Öffne das **Gelände-Auswahl-Menü**, indem du im **Untermenü** NEU anwählst und bestätige durch Drücken des A-Knopfs oder wähle WEITER an, um ein Gefecht fortzusetzen. Suche dir eine Geländekarte aus, indem du auf dem Steuerkreuz ↑ und ↓ drückst und öffne dann das **KO.-Auswahl-Menü**, indem du den A-Knopf drückst. Wähle daraufhin eine Armee, indem du auf dem Steuerkreuz ↑ oder ↓ drückst und einen KO., indem du auf dem Steuerkreuz ← oder → drückst. Bestätige deine Wahl jeweils immer durch Drücken des A-Knopfs. Erkämpfe dir in den einzelnen Kriegsgebieten hohe Ränge, um viele Punkte zu erringen. Neben jeder Karte erscheint im **Gelände-Auswahl-Menü** der Rang, mit dem du ein Gebiet beendet hast.

Die zur Verfügung stehenden Karten und deren Features variieren in den verschiedenen Spielmodi.



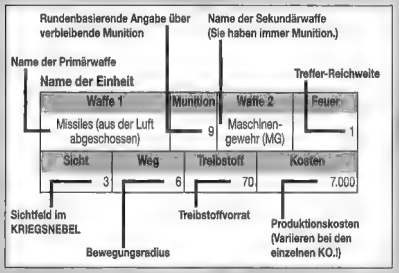
HI.SCORE

Im **Gelände-Auswahl-Menü** des KRIEGSGEBIETS kannst du entweder eine Übersicht über das jeweilige Gebiet oder die ersten fünf Plätze einblenden lassen. Drücke dazu die R-Taste.

EINHEITEN IM ÜBERBLICK

Jede einzelne Einheit in ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING hat ihre spezifischen Eigenschaften. Mit dem Wissen über die Stärken und Schwächen jeder Einheit kannst du deine Kampfstrategien perfektionieren.

Schema-Erklärung



Einheiten, die mit zwei Waffen ausgerüstet sind, setzen automatisch diejenige ein, die für den Gegner/Angreifer erforderlich ist.

Manche Einheiten besitzen keine Waffe.

Wird eine Transport-Einheit zerstört, ist auch ihre Fracht verloren.

Bodentruppen

Infanterie (INFANTRIE.)
Billigste Einheit. Kann Basen besetzen, hat aber geringe Feuerkraft.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	0	Maschinengewehr (MG)	1

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
2	3	99	1.000

Mechanisierte Infanterie (MECH.)
Setzt Bazookas gegen Fahrzeuge ein. Stark gegen Jagdpanzer. Kann ebenfalls Basen besetzen.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Bazooka	3	MG	1

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
2	2	70	3.000

SPÄHER
Wird aufgrund seines großen Sichtfelds zur Aufklärung eingesetzt. Großer Bewegungsradius und stark gegen Infanterie.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	0	MG	1

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
5	8	80	4.000

Jagdpanzer (JGDPZ.)
Ein kleiner, preiswerter Panzer. Sein hoher Bewegungsradius ist von großem Vorteil.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Haubitze	9	MG	1

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
3	6	70	7.000

Kampfpanzer (K-PZ.)
Besitzt sehr große Offensiv- und Defensivwerte

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Haubitze	8	MG	1

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
1	5	50	16.000

Titanpanzer (TITANPZ.)
Sehr teuer, aber wahrscheinlich die stärkste Einheit unter den Bodentruppen. Finde ihre Konstruktionspläne, um sie produzieren zu können.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Titanhaubitze	9	MG	1

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
1	6	99	22.000

Truppentransportpanzer (TTP)
Kann Infanterie- und Mech-Einheiten transportieren. Versorgt andere Einheiten auch mit Munition und Treibstoff. Ist unbewaffnet.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	0	Keine	0

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
1	6	70	5.000

ARTILLERIE
Eine preiswerte Einheit des Fern-Angriffs. Feuert aus der Distanz auf den Gegner.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Kanone	9	Keine	2–3

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
1	5	50	6.000

Raketenwerfer (RKTNWRF.)
Eine starke Einheit, die aus der Distanz sowohl auf Bodentruppen als auch auf See-Einheiten feuert. Ihre Treffer-Reichweite ist größer als die der Artillerie.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Raketen	8	Keine	3–5

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
1	5	50	15.000

MISSILES
Richtet verheerenden Schaden bei Flug-Einheiten an. Verfügt im KRIEGS-NEBEL über sehr großes Sichtfeld.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Missiles (vom Boden aus abgeschossen)	6	Keine	3–5

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
5	4	50	12.000

FLAK
Eine Spezialeinheit, die stark gegen Infanterie-, Mech- und Flug-Einheiten ist. Panzern ist sie allerdings völlig unterlegen.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Vulkan-Waffe	9	Keine	1

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
2	6	60	8.000

Flug-Einheiten

JÄGER
Beherrscht die Lüfte und richtet erheblichen Schaden bei anderen Flug-Einheiten an.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Missiles	9	Keine	1

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
2	9	99	20.000

BOMBER
Er ist zwar eine teure Einheit, richtet aber sowohl bei Bodentruppen als auch bei See-Einheiten großen Schaden an.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Bomben	9	Keine	1

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
2	7	99	22.000

Kampf-Heli (K-HELI)
Feuert auf viele unterschiedliche Einheiten, was ihn vielseitig und deshalb unverzichtbar macht.

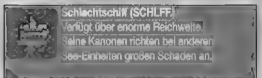
Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Missiles (aus der Luft abgeschossen)	6	MG	1

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
3	6	99	9.000

Transport-Heli (T-HELI)
Diese Einheit kann sowohl Infanterie- als auch Mech-Einheiten transportieren, ist aber unbewaffnet

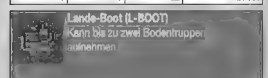
Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	0	Keine	0

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
2	8	99	5.000



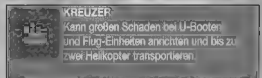
Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Kanone	9	Keine	2 - 6

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
2	5	[illegible]	28 000



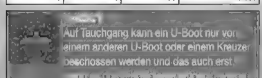
Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	0	Keine	0

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
1	6	99	12 000



Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
[illegible] (auf See abgeschossen)	9	Flak-Gewehr	1

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
3	6	99	18 000



Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Torpedo	6	Keine	1

Sicht	Weg	Treibstoff	Kosten
5	5	60	20 000

GELÄNDE IM ÜBERBLICK

Das Gelände hat großen Einfluss auf Truppenbewegungen und bietet zusätzlich Deckung, weshalb es einen wichtigen Faktor beim Erstellen eines optimalen Schlachtplans darstellt.

Hauptquartier (HQ)
Jede beteiligte Armee verfügt über ein HQ als zentrale Basis, von der aus operiert wird. In einem HQ werden Bodentruppen mit Munition und Treibstoff versorgt, TP werden aufgefrischt und es bietet äußerst große Deckung für Bodentruppen. Der Sieg ist dein, wenn es dir gelingt, das gegnerische HQ einzunehmen.

BASIS
In Fabrik-Basen werden alle Arten von Bodentruppen produziert. Sie versorgen Bodentruppen mit Munition und Treibstoff, frischen TP auf und bieten zusätzlich recht große Deckung.

Flughafen (FLGHF.)
Hier können Flug-Einheiten produziert werden und diese Einheiten werden mit Munition und Treibstoff versorgt und TP werden aufgefrischt. Flughafen gewähren außerdem hohe Deckung.

Häfen (HFN.)
In Häfen werden Einheiten zur See produziert und sie versorgen diese Einheiten mit Munition und Treibstoff und frischen TP auf. Häfen stellen außerdem einen sicheren Hort für See-Einheiten dar aufgrund ihrer enorm hohen Deckungswerte.

Stadt (STDT.)
Städte können neutral, alliiert oder vom Gegner besetzt sein. Infanterie- und Mech-Einheiten können sie besetzen. Auf diese Weise wird eine Stadt zu alliierten Stadt und kann Bodentruppen mit Munition und Treibstoff versorgen und deren TP auffrischen.

Raketen-Silo (SILO)
Nur Infanterie- und Mech-Einheiten können ein Silo bedienen. Setze eine solche Einheit auf das Feld eines SiLos und zünde die Rakete. Sie hat unbegrenzte Reichweite und ihr Zielfeld umfasst drei Felder! Es ist immer nur eine Zündung möglich.

Straße (STR.)
Straßen bieten den Truppen die Möglichkeit, ungehindert voranzukommen, doch von weiterem Nutzen sind sie nicht.

Ebene (EBNE.)
Die Ebene ist hier wohl das gängigste Gelände. Sie bietet zwar wenig Deckung, doch das Vorankommen ist recht leicht.

WALD
Im KRIEGSNEBEL bietet der Wald gute Versteckmöglichkeiten. Nur Einheiten in nächster Nähe oder Flug-Einheiten können dort versteckte Einheiten ausmachen. Flug-Einheiten können sich nicht in Wäldern verstecken.

BERG
Nur Infanterie-, Mech- und Flug-Einheiten können Berge überwinden. Im KRIEGSNEBEL können Mech- und Infanterie-Einheiten ihr Sichtfeld um drei Felder vergrößern, wenn sie einen Berg erklimmen. Außerdem bieten Berge große Deckung.

FLUSS
Viele Flüsse durchziehen die Gebiete. Nur Infanterie-, Mech- und Flug-Einheiten können diese überwinden. Flüsse bieten keine Deckung.

Brücke (BRCK.)
Brücken ermöglichen den Bodentruppen, Wasser zu überqueren, doch von weiterem Nutzen sind sie nicht.

SEE
Die See kann nur von See- und Flug-Einheiten passiert werden. Sie bietet absolut keine Deckung.

Strand (STRD.)
Lande-Boote können am Strand Truppen ein- und ausladen. Fast jede Einheit kann sich am Strand fortbewegen, doch er bietet keine Deckung.

RIFF
Einheiten, die sich im KRIEGSNEBEL in Riffen verstecken, können nur von Flug-Einheiten gesichtet werden oder von anderen Einheiten im direkten Kontakt. Flug-Einheiten können sich nicht in Riffen verstecken.

Pipeline (PIPE.)
Diese unzerstörbaren Pipelines stellen für alle Einheiten ein unüberwindliches Hindernis dar.

Schweißnaht (PIPE.)
An dieser Stelle kann die Pipeline zerstört werden, um eine Passage zu schaffen.

Labor (LAB.) (nur im Kampagne-Modus)
Geheime Forschungsstation, die nur auf der Weltkarte erscheint, wenn bestimmte Informationen beschafft wurden. Wenn du ein solches Labor einnehmen kannst, erhältst du die Konstruktionspläne für den Titanpanzer!

Schwarzes Geschütz (GESCH.) (nur im Kampagne-Modus)
Diese Spezialwaffe hat eine enorme Reichweite und sehr große Feuerkraft. Sie hat unbegrenzt Munition und kann nur vom Gegner bedient werden, aber sie hat eine Schwachstelle und kann zerstört werden.

Mini-Geschütz (GESCH.) (nur im Kampagne-Modus)
Es ist nicht ganz so stark wie das Schwarze Geschütz, aber immer noch sehr zerstörerisch. Es hat unbegrenzt Munition, kann nur vom Gegner bedient werden, hat aber eine Schwachstelle, an der es zerstörbar ist.

LASER (nur im Kampagne-Modus)
Dies ist eine verstrahlte Laserwaffe, die auf Freund und Feind gleichermaßen feuert. Ihre Feuerkraft ist groß und unbegrenzt, sie kann nur vom Gegner bedient werden, aber man kann sie zerstören.

Shocklaser (SHOC) (nur im Kampagne-Modus)
Der ganze Stolz von Black Hole! Dieser gewaltige Laser feuert nur in eine Richtung, aber seine Zerstörungskraft ist enorm und unbegrenzt! Er beschädigt nur die gegnerischen Einheiten, verbraucht aber so viel Energie, dass er nicht in jeder Runde feuern kann. Nur der Gegner kann ihn einsetzen, aber man kann ihn zerstören.

FABRIK (nur im Kampagne-Modus)
In dieser Fabrik produziert der Gegner Bodentruppen, Flug- und See-Einheiten.

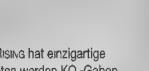
VULKAN (nur im Kampagne-Modus)
Einer der vielen aktiven Vulkane auf Wars World. Manchmal spuckt er Feuer und jede getroffene Einheit nimmt daran Schaden

Nicht nur Gelände auch das WETTER kann sich ändern. Abhängig vom jeweiligen Schlachtfeld oder Modus kann es regnen oder schneien. Das Wetter nimmt Einfluss auf die Truppenbewegungen, indem es den Bewegungsradius einschränkt. Um detaillierte Auskunft über unterschiedliches Gelände zu erhalten, platziere den Cursor auf das entsprechende Gelände und drücke die R-Taste. Dies ist äußerst hilfreich beim Auskundschaften einer Karte und Erstellen eines sinnvollen Schlachtplans.

DIE KO.-GABEN

Jeder einzelne kommandierende Offizier (KO.) in Advance Wars 2: Black Hole Rising hat einzigartige Fähigkeiten, die im Kampf von hohem, strategischem Wert sind. Diese Fähigkeiten werden KO.-Gaben genannt und jeder KO. hat zwei von ihnen, eine normale GABE und eine Spezial-Gabe (SPEZIAL).

Die Gabe-Leiste



- **Gabe**
  Sobald die kleineren Sternchen der Leiste eingefärbt sind und sich bewegen, kann man die normale Gabe des KO. einsetzen.

- **Spezial-Gabe**
  Sobald die kleinen und die größeren Sternchen eingefärbt sind und sich bewegen, kann man die Spezial-Gabe einsetzen.

Die Gabe-Leiste füllt sich bei den verschiedenen KO. unterschiedlich schnell.

ORANGE STAR

Andy

Andys Talente sind recht ausgewogen. Seine Land-, See- und Flug-Einheiten sind alle gleich stark. Er hat keine wirklichen Schwächen.

SUPER-TUNING: Stellt 2 TP bei allen Einheiten wieder her.

MEGA-TUNING: Stellt 5 TP bei allen Einheiten wieder her. Feuerkraft steigt und Bewegungsradius aller Einheiten erhöht sich um ein Feld.

Tami

Die Feuerkraft ihrer Fuß-Soldaten ist erhöht und sie können Bauten extrem schnell besetzen. Ihre Transport-Einheiten haben außerdem einen größeren Bewegungsradius. Allerdings ist sie schwach im Direkt-Angriff und gegen motorisierte Bodentruppen.

DOPPEL-DISTANZ: Der Bewegungsradius der Infanterie- und Mech-Einheiten erhöht sich um ein Feld. Ihre Feuerkraft erhöht sich ebenfalls.

SIEGESMARSCH: Bewegungsradius der Infanterie- und Mech-Einheiten erhöht sich um zwei Felder, deren Feuerkraft steigt und sie können einen Besitz innerhalb einer Runde einnehmen, selbst ohne volle TP-Zahl.

Max

All seine motorisierten Bodentruppen mit Waffen des Direkt-Angriffs besitzen erhöhte Feuerkraft. Doch seine Truppen des Fern-Angriffs sind schwach und ihre Treffer-Reichweite ist klein.

MAXIMUM: Feuerkraft aller Einheiten des Direkt-Angriffs steigt etwas und ihr Bewegungsradius erhöht sich um ein Feld.

MAX MAXIMAL: Feuerkraft aller Einheiten des Direkt-Angriffs steigt enorm und ihr Bewegungsradius erhöht sich um zwei Felder

BLUE MOON

Olaf

Da er aus einem kalten Land stammt, hat Schnee keinen Einfluss auf den Bewegungsradius seiner Truppen. Regen dagegen hält ihn auf. Er ist ein wahrer Prahlhans, aber auch ein sehr fähiger Stratege ohne wirkliche Schwächen.

SCHNEESTURM: Bewirkt einen Schneesturm, der natürlich alle Truppen beeinflusst, bis auf seine eigenen.

WINTERWUT: Ein gewaltiger Schneesturm verringert den Bewegungsradius der gegnerischen Truppen und verursacht bei ihnen einen Schaden von zwei TP.

Kid

Seine Einheiten des Fern-Angriffs haben eine sehr große Reichweite und Feuerkraft, doch alle anderen Truppen sind relativ schwach.

SCHARFSCHUSS: Erhöht die Treffer-Reichweite seiner Fernwaffen um ein Feld und deren Feuerkraft steigt etwas

KUGELHAGEL: Feuerkraft seiner Fernwaffen steigt stark und deren Reichweite erhöht sich um zwei Felder.

Colin

Er erhält Truppen für einen Sonderpreis. Die Feuerkraft all seiner Truppen ist aufgrund seiner Unerfahrenheit etwas reduziert.

GELDSEGEN: Einnahmen durch Fonds erhöhen sich um 1,5.

GELDESMACHT: Die Feuerkraft der Waffen steigt. Je mehr Fonds zur Verfügung stehen, desto machtvoller schlagen seine Truppen zu.

YELLOW COMET

Kanbei

All seine Truppen besitzen überaus große Feuerkraft und hohen Offensiv- und Defensivwerte. Die Kosten für die Produktion dieser Truppen übersteigen aber auch das normale Maß.

MORAL-MOBIL: Seine Truppen sind motivierter denn je und ihre Angriffswerte erhöhen sich entsprechend.

SAMURAI-SCHWERT: Offensiv- und Defensivwerte seiner Truppen steigen und der zugefügte Schaden bei einem Gegenangriff steigt um 1,5.

Sonja

Das Sichtfeld ihrer Einheiten im KRIEGSNEBEL ist enorm. Außerdem können sie ihre TP vor dem Gegner verbergen. Ihre Feuerkraft ist relativ gering, erhöht sich aber bei einem Gegenangriff.

WEITSICHT: Das Sichtfeld aller Truppen erhöht sich und der Blick in Riffe und Wälder wird ermöglicht.

KLARSICHTKONTER: Das Sichtfeld aller Truppen erhöht sich um ein Feld und die Stärke der Gegenangriffe steigt drastisch

Sensei

Seine Fuß-Truppen verfügen über erhöhte Feuerkraft und der Bewegungsradius seiner Transport-Einheiten ist um ein Feld höher als der anderer Armeen. Er ist ein Experte für Kampf-Helikopter und seine eigenen besitzen erhöhte Feuerkraft.

LUFTKOMMANDO: Feuerkraft der Helikopter steigt und Infanterie-Einheiten mit 9 TP erscheinen einsatzbereit in allen alierten Städten.

LUFTHOHEIT: Feuerkraft der Helikopter steigt und Mech-Einheiten mit 9 TP erscheinen einsatzbereit in allen alierten Städten

GREEN EARTH

Eagle

Er ist der Meister der Lüfte, seine Flug-Einheiten verbrauchen weniger Treibstoff und besitzen größere Offensiv-/Defensivwerte als die anderer Armeen. Im Gegensatz dazu sind seine See-Einheiten relativ schwach.

BLITZLICHT: Offensiv- und Defensivwerte all seiner Flug-Einheiten steigen

BLITZSCHLAG: Offensiv- und Defensivwerte all seiner Flug-Einheiten steigen und alle Einheiten – außer Infanterie –, die bereits gezogen sind, dürfen in derselben Runde erneut ziehen.

Drake

Der Bewegungsradius seiner See-Einheiten ist um ein Feld höher als der anderer Armeen und ihre Defensivwerte sind etwas höher. Regen beeinflusst das Vorankommen seiner Einheiten nicht. Seine Flug-Einheiten sind relativ schwach.

TSUNAMI: Eine riesige Welle fügt den gegnerischen Truppen Schaden von einem TP zu und verringert deren Treibstoffreserven um die Hälfte.

TAIFUN: Eine riesige Sturmwelle fügt den gegnerischen Truppen Schaden von zwei TP zu, halbiert ihre Treibstoffreserven und stoppt ihren Vormarsch.

Jess

Ihre motorisierten Bodentruppen verfügen über erhöhte Feuerkraft, doch ihre Infanterie-, Flug- und See-Einheiten sind eher schwach.

TURBO-LADER: Der Bewegungsradius ihrer Fahrzeuge steigt um ein Feld, deren Feuerkraft steigt und Munition und Treibstoff werden aufgefüllt.

OVERDRIVE: Der Bewegungsradius ihrer Fahrzeuge steigt um zwei Felder, deren Feuerkraft steigt und Munition und Treibstoff werden aufgefüllt.

BLACK HOLE

Maverik

Alle seine Truppen verfügen über sehr große Feuerkraft, doch es dauert länger als bei anderen KO., bis seine Gabe-Leiste aufgeladen ist.

SCHWARZE WELLE: Alle Einheiten erhalten einen TP und ihre Feuerkraft steigt. Alle Einheiten des Gegners erleiden einen Schaden von einem TP.

SCHWARZES TOBEN: Alle Einheiten erhalten einen TP und ihre Feuerkraft steigt. Alle Einheiten des Gegners erleiden einen Schaden von zwei TP.

Helmut

Helmut ist unglaublich stark, aber leider fehlt es ihm an Finesse, was oft seine Feuerkraft schmälert.

BARBARENSCHLAG: Bewirkt höhere Streuung des Angriffs. Die Feuerkraft seiner Truppen kann verheerend sein oder aber schwach ausfallen.

BRACHIALGEWALT: Feuerkraft verstärkt sich ungeheuer, allerdings auch die Streuungsrate, was Einfluss auf den angerichteten Schaden hat.

Adder

Adder ist ziemlich schlau und seine KO.-Gabe baut sich schneller auf als bei anderen KO..

SEITENHIEB: Der Bewegungsradius aller Einheiten erhöht sich um ein Feld

AUSFALLSCHRITT: Der Bewegungsradius aller Einheiten erhöht sich um zwei Felder.

Kat

Sie setzt ihr Wissen um Geländebeschaffenheiten so oft mal ein, dass die Feuerkraft ihrer Truppen jeweils um den Deckungswert des betretenen Geländes steigt.

TERRAINTAKTIK: Durch die kluge Nutzung des Geländes steigt die Feuerkraft ihrer Truppen und die Weg-Kosten sinken auf Eins.

OPTIMALTAKTIK: Die Geländenutzung wird verdoppelt und bewirkt, dass die Feuerkraft steigt. Außerdem sinken die Weg-Kosten aller Truppen auf Eins.

Sturm

Sturms Truppen sind überaus stark und sie überwinden jedes Gelände zu denselben Weg-Kosten. Nur Schnee hält ihn auf.

METEORITENREGEN: Ein gigantischer Meteor schlägt ein und fügt den getroffenen Einheiten einen Schaden von acht TP zu Feuerkraft und Defensivwert der eigenen Truppen steigen.

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

[0603/NOE-sw/AGB]

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen

Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhaltsbeschreibung

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,

das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datenträger abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung" oder „Freigegeben ab 6 Jahren" eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datenträger. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.

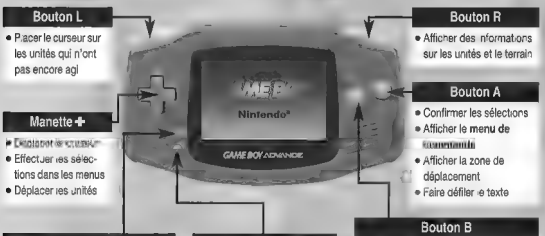
Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

SOMMAIRE

Commandes 64
Se préparer au combat 65
Ecran de choix du mode 65
Sauvegarder 65
Règles de combat 66
Unités 68
Menu de commande 72
Brouillard de guerre 74
Choisir un mode 74
Infos unités 85
Infos terrain 88
Pouvoirs des généraux 90

COMMANDES



Appuyez sur les boutons A + B + START + SELECT pour réinitialiser le jeu.

SE PRÉPARER AU COMBAT

Insérez la cartouche ADVANCE WARS™ 2: BLACK HOLE RISING dans votre Game Boy Advance™ et mettez la console sous tension. Après l'apparition du logo GAME BOY, choisissez une des langues proposées (ENGLISH, FRANÇAIS, DEUTSCH, ESPAÑOL ou ITALIANO) avec la manette ✚. Appuyez sur START depuis l'**écran titre** pour obtenir l'**écran de choix du mode**.

ECRAN DE CHOIX DU MODE

ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING comporte SIX modes de jeu. Utilisez la manette ✚ pour choisir un mode et appuyez sur le bouton A pour confirmer. En fonction du mode sélectionné, une sous-fenêtre proposant de nouveaux choix peut apparaître.

Sur certaines sous-fenêtres, vous pouvez uniquement choisir NOUVEAU lors de votre première partie.

SAUVEGARDER

Il y a deux façons de sauvegarder vos données de jeu : terminer une mission ou bien choisir SAUVER dans le **menu de commande** lors d'une mission.

Terminer une mission

Quand vous terminerez une mission, on vous proposera de sauvegarder. Sélectionnez OUI avec la manette ✚ et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Menu de commande

Vous pouvez sauvegarder à n'importe quel moment pendant une bataille. Sélectionnez SAUVER dans le **menu de commande** (voir p. 73) et appuyez sur le bouton A. On vous proposera de sauvegarder vos données de jeu. Vous pourrez reprendre votre partie ultérieurement en choisissant CONTINUER sur l'**écran de choix du mode**.

Les parties jouées en MODE LINK ne peuvent être sauvegardées.

Effacer toutes les données

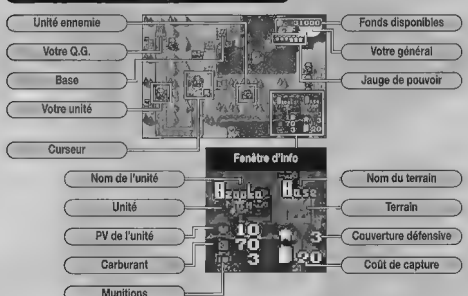
Pressez et maintenez le bouton L, ✦ sur la manette ✚ et SELECT en allumant la console. Choisissez OUI avec la manette ✚ et confirmez avec le bouton A.

Les données effacées ne peuvent pas être récupérées.

RÈGLES DE COMBAT

L'écran de jeu est divisé en cases qui servent à mesurer le mouvement des unités et la portée de leurs armes. Certaines cases sont occupées par des Q.G., des bases ou d'autres propriétés alors que d'autres comportent des terrains particuliers comme les montagnes ou la mer.

Ecran de jeu



Combat

Lors d'une bata.e, un général donne des ordres à ses troupes (TIRER, CAPT, etc.) puis attend que le général adverse en fasse autant. Quand tous les généraux ont fini, la journée se termine. Le combat continue ainsi jusqu'à l'émergence d'un vainqueur.

Armées

Vous trouverez c nq armées d.fferentes cans ADVANCE WARS 2 : Orange Star, Blue Moon, Yellow Comet, Green Earth et Black Hole (ennemi). Votre général pourra donner des ordres à toutes les troupes, à l'exception de celles de votre ennemi.

Issue de la bataille

VICTOIRE

Il y a deux façons de remporter une bataille : dérouter l'ennemi ou capturer son Q.G. Pour capturer e Q.G. adverse, amenez-y une de vos unités à pied (INFANTERIE ou BAZOOKAS) et sélectionnez CAPT dans le **menu de commande**. Pour mettre les troupes de l'ennemi en déroute, vous devez vaincre toutes ses unités déployées.

En fonction des règles et de la carte choisies, vous pourrez avoir la possibilité de gagner en capturant un certain nombre de propriétés.

DEFAITE

I. y a trois façons de perdre une bataille : perdre son Q.G., être en déroute ou abandonner. La perte d. Q.G. et la déroute correspondent aux explications données ci-dessus. Pour vous rendre, cho sissez simplement ABAN. (abandonner) dans les options du **menu de commande**.

Les conditions de victoire varient en fonction du mode de jeu.

UNITES

Les soldats, véhicules et pièces d'artillerie qui apparaissent sur la carte représentent des unités entières. Chaque unité commence avec 10 PV (points de vie).

Fonds et déploiement

Fonds

Déployer des troupes coûte de l'argent. Les fonds proviennent des propriétés (bases, villes, Q.G., etc.) que chaque armée contrôle sur la carte. Ces fonds s'ajoutent à votre total au début de chaque tour. Vous conserverez l'argent que vous n'utilisez pas d'un tour sur l'autre, mais pas d'une bataille sur l'autre.

Déploiement des unités

Les unités peuvent être déployées depuis les propriétés suivantes : base, port et aéroport. Appuyez sur le bouton A pour afficher le **menu de déploiement** puis utilisez ↑ et ↓ sur la manette ✣ pour choisir l'unité que vous souhaitez déployer. Confirmez votre choix en appuyant de nouveau sur le bouton A. L'unité apparaît alors sur cette propriété et pourra recevoir des ordres au prochain tour.

Mouvement

Chaque unité se déplace une fois par tour. Utilisez le curseur pour sélectionner l'unité que vous souhaitez déplacer et appuyez sur le bouton A. La zone de déplacement de l'unité apparaît. Placez le curseur à l'endroit où vous voulez amener l'unité. Une flèche rouge trace le chemin. Après le déplacement de l'unité, le **menu de commande** apparaît (remarque : une case ne peut être occupée que par une unité à la fois). Les ordres suivants pourront vous être proposés : CAPT, ATTEND, TIRER, APPRO, GROUPE, CHARG. et DEP. Utilisez ↑ et ↓ sur la manette ✣ pour choisir un ordre et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Une unité qui a reçu un ordre d'attente (ATTEND) ne peut plus recevoir d'ordres avant le tour suivant.

Carburant

Les unités au sol n'utilisent du carburant que lorsqu'elles se déplacent. Les unités navales et aériennes consomment du carburant à tous les tours. Elles s'écrasent ou coulent si elles sont à court de carburant, n'hésitez donc pas à vérifier le niveau de ce dernier en plaçant le curseur sur l'unité.

Annuler un déplacement

Vous pouvez annuler un mouvement tant que votre unité n'a pas reçu d'ordre secondaire à partir du **menu de commande**. Normalement, les unités ne consomment pas de carburant si leur déplacement est annulé. Toutefois, en BROUILLARD DE GUERRE (voir p. 74), les unités consomment du carburant même si leur déplacement est annulé.

Capturer (CAPT)

L'ordre de capture apparaît lorsque vous déplacez une unité d'infanterie ou de bazookas sur une propriété neutre ou ennemie. Confirmez l'ordre de capture avec le bouton A pour que votre unité commence à prendre possession des lieux. Chaque propriété a un coût de capture auquel on soustrait à chaque tour les PV de l'unité. Une unité à pied qui a 10 PV peut donc capturer une propriété qui a un coût de capture de 20 en 2 jours. Quand une propriété est prise, elle prend la couleur de l'armée qui l'a capturée.

TIRER

L'ordre de tir apparaît dans le **menu de commande** quand une unité peut attaquer l'ennemi. Lorsque vous choisissez d'attaquer en confirmant l'ordre TIRER avec le bouton A, le curseur d'attaque apparaît. Si plusieurs ennemis sont à portée, vous pouvez déplacer le curseur d'attaque avec la manette ✣. Une fois la cible choisie, appuyez sur le bouton A pour confirmer. Votre unité ouvrira immédiatement le feu.

Types d'attaques

En fonction du type de l'unité qui attaque, il pourra s'agir d'un combat direct ou d'un combat indirect. Les unités de combat direct peuvent se déplacer et tirer dans le même tour. Les unités de combat indirect ne peuvent quant à elles effectuer qu'une de ces deux actions dans le même tour. Lorsqu'elles attaquent, les unités de combat indirect sont à l'abri de toute contre-attaque.

La portée des unités de combat direct varie en fonction du type d'unité.

Une unité ennemie qui perd tous ses points de vie explose et disparaît de l'écran. Il en va bien sûr de même pour vos unités.

Approvisionner (APPRO)

Vous pouvez rendre aux unités leur quantité maximale de carburant et de munitions en amenant un VTB (véhicule de transport blindé) sur une case adjacente. Les unités peuvent également regagner carburant et munitions en s'arrêtant sur vos propriétés. Elles récupèrent ainsi 2 PV pour chaque tour passé sur une propriété alliée.

Pour approvisionner avec un VTB, déplacez-le sur une case adjacente à celle de l'unité qui a besoin de carburant ou de munitions. L'ordre d'approvisionnement (APPRO) apparaît dans le **menu de commande**. Choisissez APPRO et confirmez avec le bouton A.

Si plusieurs unités sont adjacentes au VTB, elles seront toutes approvisionnées.

Les unités navales et aériennes peuvent regagner carburant, munitions et points de vie en restant, respectivement, dans les ports et les aéroports. Ces mêmes unités peuvent également profiter de l'approvisionnement fourni par le VTB en se plaçant sur une case adjacente à celui-ci.

L'utilisation de propriétés pour réapprovisionner vos troupes coûte de l'argent. Ne vous inquiétez pas, le coût sera automatiquement déduit de vos fonds.

Grouper (GROUPE)

Vous pouvez grouper deux unités du même type si elles ont été touchées. Pour ce faire, déplacez une unité sur une case occupée par une unité du même type, sélectionnez GROUPE dans le **menu de commande** et confirmez avec le bouton A. La nouvelle unité ainsi formée dispose du total de carburant et de munitions des deux unités utilisées, mais ce total ne peut jamais excéder le maximum prévu pour ce type d'unité.

Les unités combinent également leurs PV mais le total ne pourra jamais dépasser 10.

Charger (CHARG.)

Les unités de transport peuvent embarquer d'autres unités. Elles amènent ainsi les unités qui ont un faible déplacement plus loin que la normale et peuvent même leur faire traverser des terrains impraticables. Pour charger une unité, sélectionnez-la avec le curseur, amenez-la sur une case occupée par une unité de transport et choisissez CHARG. dans le **menu de commande**. Vous aurez des informations sur les unités transportées en plaçant le curseur sur l'unité qui les transporte.

En fonction du type de transport, vous ne pourrez déposer vos unités qu'à certains endroits.

Les unités transportées ne sont pas touchées si le véhicule subit des dommages. Toutefois, si le véhicule est détruit, les unités qu'il transportait le sont elles aussi.

Les véhicules de transport peuvent être chargés même après avoir reçu l'ordre d'attendre.

Déposer (DEP)

Les unités transportées peuvent évidemment être déposées. Déplacez tout d'abord le curseur pour amener l'unité de transport à l'endroit voulu. Si elle s'arrête sur un type de terrain permettant de déposer les troupes, la commande DEP apparaît dans le menu. Si vous confirmez cet ordre avec le bouton A, un curseur apparaîtra pour vous permettre de choisir l'endroit où vous souhaitez déposer l'unité. Si deux unités sont transportées, choisissez l'unité à déposer avec la manette ✚.

Une unité qui en transporte deux peut les déposer dans le même tour.

Les unités qui viennent d'être déposées ne peuvent pas se déplacer ce tour-ci.

Attendre (ATTEND)

Quand une unité a terminé son déplacement, cet ordre apparaît dans le **menu de commande**. Sélectionnez-le pour terminer le tour de l'unité si elle n'a pas d'action particulière à effectuer.

MENU DE COMMANDE

Pour afficher le **menu de commande** placez le curseur sur un espace inoccupé et appuyez sur SELECT ou sur le bouton A. Utilisez ↑ et ↓ sur la manette ✚ pour sélectionner un ordre et confirmez avec le bouton A.

[!] *Les éléments du menu varient en fonction du mode de jeu et des règles choisies.*

GENERAL

Consultez les dossiers des généraux présents sur le champ de bataille. Utilisez ← et → sur la manette ✚ pour choisir un GENERAL et ↓ pour faire défiler le texte. A la fin de chaque dossier, un tableau présente les caractéristiques de chaque type d'unité pour ce général. La qualité d'un type d'unité est ainsi très variable d'un général à l'autre. Pour voir la légende, appuyez sur le bouton R.

Renseignements (RENS)

Obtenez des informations sur la bataille. Quatre options différentes sont susceptibles d'apparaître quand vous choisissez RENS dans le **menu de commande** : STATUT, objectif (OBJEC.), UNITE et REGLES. Utilisez ↑ et ↓ sur la manette ✚ pour sélectionner un élément et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

- **STATUT**

Affiche le nom de la carte, le nombre de jours écoulés depuis le début de la bataille, le nombre de propriétés que possède chaque armée et des informations sur leurs fonds.

- **Objectif (OBJEC.) (mode CAMPAGNE uniquement)**

Affiche les conditions de victoire pour la bataille en cours.

- **UNITE**

Affiche des renseignements sur vos troupes. Utilisez ← et → sur la manette ✚ pour choisir une colonne et trier les données dans l'ordre croissant. Utilisez ↑ et ↓ pour sélectionner une unité et appuyez sur le bouton A pour que le curseur se positionne directement sur celle-ci sur la carte.

[!] *Choisissez une colonne du tableau et appuyez sur SELECT pour trier par ordre croissant ou décroissant.*

- **REGLES (n'apparaît pas dans les modes CAMPAGNE et CHAMP DE BATAILLE)**

Consultez les règles choisies pour la bataille en cours. Vous ne pourrez toutefois pas les modifier.

POUVOIR de général et SUPER POUVOIR (voir p. 90)

Ces deux options n'apparaissent que lorsque votre jauge de pouvoir est pleine. Sélectionnez-les pour utiliser les pouvoirs de vos généraux.

OPTIONS

Ce **sous-menu** comporte cinq éléments, dont la musique et les animations. Utilisez ↑ et ↓ sur la manette ✚ pour sélectionner un élément et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

- **EFFACER**

Utilisez cette option pour enlever des unités du champ de bataille. Choisissez l'unité avec la manette ✚ et confirmez avec le bouton A. Appuyez sur le bouton B pour arrêter d'effacer des unités.

- **Abandonner (ABAN.)**

Sélectionnez OUI pour accepter la défaite et confirmez en appuyant sur le bouton A.

- **Musique (MUS)**

Choisissez OUI ou NON en appuyant sur le bouton A pour jouer ou non en musique.

- **Animations (ANIM)**

Utilisez le bouton A pour choisir les animations que vous souhaitez voir pendant le jeu.

- **Quitter (QUIT. CARTE)**

Vous pouvez revenir à l'**écran de choix du mode** à n'importe quel moment d'une bataille. Sélectionnez OUI et confirmez votre choix avec le bouton A pour terminer la bataille.

SAUVER

Choisissez cette option pour sauvegarder une bataille en cours (voir p. 65).

FIN

Choisissez cette option quand vous n'avez plus d'ordres à donner à vos troupes et votre tour prendra fin.

BROUILLARD DE GUERRE

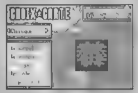
Sur certaines cartes, vous serez confronté à un phénomène appelé BROUILLARD DE GUERRE. Il limite votre champ de vision à celui de chacune de vos unités. Chaque unité a ainsi un champ de vision différent. Les troupes à pied peuvent augmenter leur champ de vision de trois cases en se plaçant sur les montagnes.

CHOISIR UN MODE

CAMPAGNE

Sélectionnez CAMPAGNE avec la manette ✚ et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Choisissez ensuite NOUVEAU dans le **sous-menu** pour commencer une nouvelle campagne et voir le prologue. Juste après le prologue, vous verrez la carte de Wars World. Utilisez la manette ✚ pour déplacer le curseur sur la carte. Choisissez une carte en plaçant le curseur sur un drapeau et en confirmant avec le bouton A.

MODE VS.



Dans ce mode, vous pouvez faire jouer jusqu'à quatre joueurs avec une seule cartouche. Il est également possible de créer des équipes pour jouer à un contre trois ou à deux contre deux. Quand vous jouez à quatre, le joueur 1 donne ses ordres à ses troupes, puis passe la console au joueur 2 et ainsi de suite. Sur l'**écran de choix du mode**, sélectionnez MODE VS. Choisissez ensuite NOUVEAU dans le **sous-menu** pour aller sur l'**écran de choix de la carte**. Utilisez les boutons L et R ou ← et → sur la manette ✚ pour choisir le type de carte, puis ↑ et ↓ pour sélectionner la carte que vous souhaitez utiliser. Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix.

Types de cartes en MODE VS.

PRE-DEPLOYEE:	vous commencez la bataille avec un certain nombre d'unités déployées.
CARTES 3J:	cartes conçues pour trois joueurs.
CARTES 4J:	cartes conçues pour quatre joueurs.
CH. DE BATAILLE:	cartes provenant du mode CHAMP DE BATAILLE
CLASSIQUE:	cartes déjà disponibles dans ADVANCE WARS™.
MODE VS.:	cartes conçues pour deux joueurs
CREER CARTES:	cartes que vous concevez vous-même.

! *Vous pouvez acheter plus de cartes en utilisant les points gagnés dans les modes CAMPAGNE et CHAMP DE BATAILLE (voir p. 84).*

Ensuite, vous pouvez créer des équipes sur l'**écran des équipes**. Choisissez les généraux pour la bataille et décidez de les faire jouer par l'ordinateur (ORDI) ou par un humain. Finissez de définir les paramètres en utilisant la manette ✚ et en confirmant avec le bouton A. Sur l'écran suivant, utilisez ↑ et ↓ sur la manette ✚ pour assigner à chaque général une lettre correspondant à une équipe. Quand vous êtes satisfait des paramètres, appuyez sur le bouton A.

! *Pour les batailles entre trois armées ou plus, vous pouvez créer des alliances en assignant la même lettre à différents généraux.*

L'**écran des règles** apparaît. Utilisez ← et → sur la manette ✚ pour vous déplacer dans les règles et utilisez ↑ et ↓ pour changer les paramètres. Confirmez vos choix en appuyant sur le bouton A.

Règles

BROUIL	En choisissant OUI, vous mettez en place le BROUILLARD DE GUERRE, limitant ainsi votre champ de vision à celui de chaque unité.
CLIMAT	Choisissez entre DEGAGE, PLUIE, NEIGE ou HASARD. L'option HASARD permet au temps de changer en cours de partie.
FONDS	Déterminez la somme reçue par chaque armée pour chacune de ses propriétés.
TOUR	Limite le nombre de jours que durera la bataille. L'armée qui a le plus de propriétés à la fin l'emporte.
CAPT.	La victoire est déterminée par le nombre de captures effectuées pendant la bataille.
POUVOIR	Décidez d'utiliser ou non les pouvoirs des généraux.
ANIMS	Sélectionnez vos préférences concernant les animations pendant la partie.

CREER CARTES

Dans ce mode, vous pouvez créer vos propres cartes et modifier les couleurs des costumes et des cheveux de vos généraux.

CARTE

Placez des éléments de terrain et des unités où vous le souhaitez pour creer des cartes inédites. Vous pouvez utiliser ces cartes dans les MODES VS. et LINK MULTI-CART. (voir p. 79). Vous pouvez également échanger ces cartes avec vos amis en choisissant ECH. CARTES dans le MODE LINK (voir p. 80). Sélectionnez CREER CARTES depuis l'**écran de choix du mode** puis CARTE dans le **sous-menu.** L'éditeur de carte s'ouvre alors pour laisser libre cours à votre imagination.

Créer vos propres cartes

Ecran principal de l'éditeur de cartes

Une fois dans l'éditeur de cartes, utilisez les boutons L et R pour ouvrir les menus du terrain et des unités. Faites défiler les éléments avec ← et → sur la manette ✚. Vous pouvez changer de couleur avec ↑ et ↓. Amenez le curseur à l'endroit où vous souhaitez placer l'élément choisi puis appuyez sur le bouton A pour valider.

Editeur de cartes

Menu des éléments de terrain (bouton R)

Ce menu comporte les Q.G., les villes et autres propriétés ainsi que les routes, forêts, rivières, etc.

Les éléments de terrain qui apparaissent spécialement en mode CAMPAGNE ne seront pas disponibles.

Menu des unités (bouton L)

Ce menu comporte toutes les unités (terrestres, navales ou aériennes) disponibles dans le jeu.

Règles de création des cartes

La carte doit comporter au moins deux Q.G. de couleurs différentes et au moins une unité déployée ou une base pour chaque armée.

A propos des fenêtres de menus

Appuyez sur SELECT pour appeler le **menu de l'éditeur de cartes.** Choisissez un élément avec ↑ et ↓ sur la manette ✚ puis validez en appuyant sur le bouton A.

FICHIER	Choisissez un élément du menu avec ↑ et ↓ sur la manette ✚ puis validez en appuyant sur le bouton A (voir plus bas).
AIDE	Obtenez des informations sur l'utilisation de l'éditeur.
INFO	Affichez le nombre de villes et de bases sur la carte.
REMPLIR	Remplissez entièrement la carte avec un élément de terrain donné. En choisissant ALEATOIRE, vous laissez l'ordinateur créer une carte avec des éléments pris au hasard.
TERMINER	Revenez à l'**écran de choix du mode**
CHARGER	Choisissez cette option pour charger une carte précédemment sauvegardée. Utilisez ↑ et ↓ sur la manette ✚ puis validez en appuyant sur le bouton A.
SAUVER	Sauvegardez ici la carte que vous créez. Utilisez la manette ✚ pour choisir l'emplacement puis validez en appuyant sur le bouton A.
ENTRER NOM	Sélectionnez cette option pour nommer votre carte. L'**écran d'entrée de nom** apparaît

GENERAL

Sur l'**écran de choix des couleurs**, utilisez la manette ✚ pour choisir les couleurs qui vous conviennent et validez avec le bouton A.

! *Les généraux dont vous changez les couleurs apparaîtront dans tous les modes tels que vous les avez modifiés.*

MODE LINK

Ce mode vous permet de connecter deux Game Boy Advance ou plus grâce aux câbles Game Boy Advance Game Link™ (vendus séparement) afin de faire des parties multijoueur et d'échanger des cartes inédites. Sur l'**écran de choix du mode**, choisissez MODE LINK pour obtenir le **menu link**. Vous pouvez choisir entre trois modes de link : une cartouche (UNE CART.), multi-cartouches (MULTI-CART.) et échanger cartes (ECH. CARTES). Sélectionnez un mode avec la manette ✚ puis confirmez avec le bouton A.

UNE CART.

Jusqu'à quatre joueurs peuvent livrer bataille avec une seule cartouche. Ce mode vous propose quatre cartes différentes et les règles ne peuvent y être modifiées. Les options du **menu de commande** et les unités disponibles sont prédéterminées pour chaque carte.

! *Avant de jouer, vous devez connecter toutes les consoles avec le nombre adéquat de câbles Game Boy Advance Game Link (voir p. 82).*

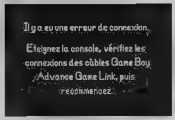
Dès que le joueur 1 a choisi UNE CART. dans le **menu link**, l'**écran d'entrée de nom** apparaît. Le joueur 1 confirme ensuite le nombre de joueurs et appuie sur START.

! *Seule la console du joueur 1 affiche l'**écran d'entrée de nom**. Toutes les autres consoles n'affichent que le logo GAME BOY.*

! *Si le nombre de joueurs connectés est incorrect, vérifiez la connexion des câbles et recommencez la procédure.*

Echec du link

L'**écran d'échec du link** apparaît si une erreur se produit pendant la liaison. Si vous voyez cet écran, éteignez toutes les consoles, vérifiez les connexions des câbles et recommencez la procédure.



Une fois que le chargement commence, un écran d'attente apparaît sur toutes les consoles.

! *N'éteignez pas de console et ne débranchez pas de câble Game Boy Advance Game Link pendant la transmission des données.*

! *Le chargement prend quelques instants.*

Echec de transmission des données

L'**écran d'échec de transmission des données** apparaît si une erreur se produit pendant le transfert des données. Si vous voyez cet écran, éteignez toutes les consoles, vérifiez les connexions des câbles et recommencez la procédure.

Lorsque la transmission des données est terminée, l'**écran de choix de la carte** apparaît sur la console du joueur 1. Ce dernier peut alors utiliser la manette ✚ pour choisir une carte et confirmer avec le bouton A pour commencer la bataille.

MULTI-CART.

Pour profiter de ce mode, il vous faut une console et une cartouche par joueur.

! *Avant de jouer, vous devez connecter toutes les consoles à l'aide de câbles Game Boy Advance Game Link (voir p. 82).*

Tous les joueurs doivent choisir MULTI-CART. dans le **menu link** pour faire apparaître l'**écran d'entrée de nom**. Une fois que tous les joueurs sont entrés, le joueur 1 doit appuyer sur START.

! *Si le nombre de joueurs connectés est incorrect, vérifiez les connexions des câbles et recommencez la procédure.*

Si un échec du link se produit, veuillez vous reporter à la section UNE CART.

Une fois que toutes les données sont transférées, l'**écran de choix de la carte** apparaît sur tous les écrans. Utilisez la manette ✚ pour choisir un type de carte puis une carte et confirmez avec le bouton A.

! *N'importe quel joueur peut choisir une carte. Les cartes disponibles varient en fonction du nombre de joueurs.*

Ensuite, sur l'**écran des équipes**, chaque joueur choisit un général avec la manette ✚ puis confirme sa sélection avec le bouton A.

! *Pour les parties à trois joueurs ou plus, il est possible de créer des équipes en assignant la même lettre à plusieurs généraux (voir p. 75).*

Enfin, les joueurs peuvent modifier les REGLES comme en MODE VS. Utilisez ↑ et ↓ sur la manette ✚ pour vous déplacer dans les règles puis ↑ et ↓ pour modifier les paramètres. Appuyez sur le bouton A pour confirmer et commencer la bataille.

! *N'importe quel joueur peut modifier les règles mais elles ne pourront plus changer en cours de partie.*

! *L'ordinateur ne peut pas contrôler d'armée dans ce mode.*

ECH. CARTES

Sélectionnez ce mode pour échanger des cartes créées avec l'éditeur de cartes. Il vous faut une cartouche et une console par joueur pour échanger des cartes.

! *Avant d'échanger des cartes, vous devez connecter toutes les consoles à l'aide de câbles Game Boy Advance Game Link (voir p. 82).*

Dans ce mode, la personne qui envoie une carte est l'expéditeur et la personne qui la reçoit est le destinataire. L'expéditeur peut envoyer des cartes à tous les joueurs connectés.

! *Il est impossible d'envoyer une carte si elle n'a pas été sauvegardée au préalable. En outre, une seule carte peut être envoyée en même temps.*

Choisissez MODE LINK sur l'**écran de choix du mode** avec la manette ✚ et appuyez sur le bouton A. Sur l'écran suivant, tous les joueurs doivent sélectionner ECH. CARTES. Une fois que tous les joueurs sont connectés, le joueur 1 doit appuyer sur START pour commencer le transfert des données.

! *Si le nombre de joueurs connectés est incorrect, vérifiez les connexions des câbles et recommencez la procédure.*

Lorsque le transfert des données est terminé, l'**écran de choix de l'expéditeur** apparaît. Utilisez ↑ et ↓ sur la manette ✚ pour choisir l'expéditeur et confirmez avec le bouton A.

! *N'importe quel joueur peut choisir l'expéditeur.*

Choisissez la carte à envoyer avec la manette ✚ et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Ecran de l'expéditeur

Ecran du destinataire

Choisissez l'emplacement de la sauvegarde avec la manette ✚ et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

! *Vous pouvez sauvegarder un maximum de trois cartes.*

Si un échec de link ou de transmission se produit, veuillez vous reporter aux informations fournies à la page 79.

Les joueurs qui ont déjà sauvegardé les données verront apparaître un écran d'attente pendant que les autres joueurs sauvegardent à leur tour. La transmission des données commence dès que tous les destinataires ont choisi l'emplacement où ils souhaitent sauvegarder la carte. Des écrans de chargement apparaîtront durant la transmission des données. Le jeu revient automatiquement au **menu link** une fois la transmission terminée.

! *Les cartes échangées grâce à ce mode peuvent être utilisées dans les MODES VS. et LINK MULTI-CART.*

Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTIJOUEUR QUI NECESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™.

Equipement nécessaire

Game Boy Advance	Une par joueur
Cartouches / Jeu multi-cartouches	Une par joueur
Jeu une cartouche	Une cartouche
Câbles Game Boy Advance Game Link	2 joueurs : 1 câble
	3 joueurs : 2 câbles
	4 joueurs : 3 câbles

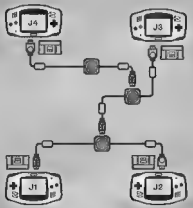
Connexion des câbles

Jeu multi-cartouches

1. Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.
2. Connectez les câbles Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.
3. Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).
4. Suivez les instructions pour commencer une partie multijoueur.

• Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.

• Le joueur qui connectera la prise violette dans sa Game Boy Advance sera le joueur 1.



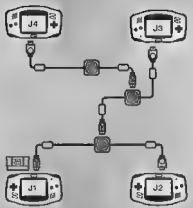
Game Boy Advance connectées avec les câbles Game Boy Advance Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre elles (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

Jeu une cartouche

1. Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez la cartouche dans la Game Boy Advance du joueur 1.
2. Connectez les câbles Game Boy Advance Game Link entre eux.
3. Assurez-vous de bien insérer la petite prise violette dans la Game Boy Advance du joueur 1, et les grosses prises grises dans les Game Boy Advance des autres joueurs.
4. Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).
5. Suivez les instructions pour commencer une partie multijoueur avec une cartouche.

• Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.



Game Boy Advance connectées avec les câbles Game Boy Advance Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre elles (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

En cas de problèmes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- *Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.*
- *Si les câbles Game Boy Advance Game Link sont mal connectés aux consoles Game Boy Advance.*
- *Si un des câbles Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données.*
- *Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectées entre elles.*
- *Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'une des Game Boy Advance.*
- *Si la cartouche n'est pas insérée dans la Game Boy Advance du joueur 1 (Jeu une cartouche)*

ZONE CARTES

Après avoir gagné des points (argent) dans les modes CAMPAGNE et CHAMP DE BATAILLE, venez ici pour acheter de nouvelles cartes, de nouveaux généraux et d'autres options. Hachi, le propriétaire des lieux, saura vous proposer de bonnes affaires et vous faire profiter des derniers potins...

Une fois le mode CAMPAGNE terminé, vous pourrez acheter la ZONE AUDIO, qui contient toutes les musiques utilisées dans le jeu ainsi que des illustrations de qualité.

CHAMP DE BATAILLE

Dans ce mode, vous pouvez gagner des points et obtenir de meilleurs rangs en « nettoyant » des cartes. Les rangs obtenus ici apparaîtront à côté de chaque carte sur l'**écran de choix de la carte**. Sur l'**écran de choix du mode**, utilisez ↑ et ↓ sur la manette ✚ pour sélectionner CHAMP DE BATAILLE et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Dans le **sous-menu**, choisissez entre NOUVEAU et CONTINUER pour appeler l'**écran de choix de la carte**. Choisissez la carte avec ↑ et ↓ et confirmez avec le bouton A. L'écran suivant est l'**écran de choix du général**, sur lequel vous pouvez choisir un général avec la manette ✚. Un écran de confirmation apparaîtra ensuite, appuyez de nouveau sur le bouton A pour confirmer le choix de la carte et du général. La bataille peut commencer.

*Les éléments disponibles sur le **menu de commande** diffèrent selon le mode choisi.*

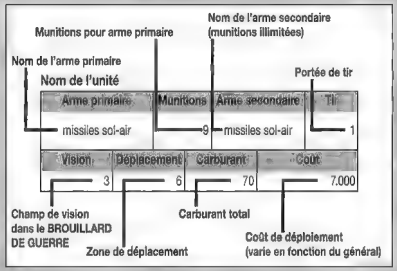
RECORD

Sur l'**écran de choix de la carte** du mode CHAMP DE BATAILLE, choisissez une carte et appuyez sur le bouton R pour voir les cinq meilleurs scores obtenus sur celle-ci.

INFOS UNITES

Chaque unité d'Advance Wars 2: Black Hole Rising a ses propres caractéristiques. En connaissant les points faibles et les points forts de votre armée, vous serez en mesure d'établir des stratégies plus précises et plus efficaces.

Légende



Les unités utilisant deux armes passent automatiquement de l'une à l'autre en fonction de l'unité qu'elles combattent.

Certaines unités ne sont pas armées.

Si une unité de transport est détruite, les unités qu'elle transportait sont détruites également.

Unités terrestres

Infanterie (INFNTRIE)
L'unité a moins chère à déployer.
Peut capturer les propriétés mais faible puissance de feu.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	0	mitrailette	1

Vision	Déplacement	Carburant	Coût
2	3	99	1.000

Bazooka (BZOOKA)
Util se des bazooxas contre les véhicu'es.
Peut capturer les propriétés. Efficace contre les tanks.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
bazooka	3	mitrailette	1

Vision	Déplacement	Carburant	Coût
2	2	70	3.000

RECON
Conçu pour les missions de reconnaissance. Dispose d'un bon mouvement.
Eff cace contre l'infanterie.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	0	mitrailleuse	1

Vision	Déplacement	Carburant	Coût
5	8	80	4.000

TANK
Un petit tank, bon marché Bon rapport coût/mobilité/puissance de feu.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
canon de tank	9	mitrailleuse	1

Vision	Déplacement	Carburant	Coût
3	6	70	7.000

Tank moyen (TANK M)
Très puissant en attaque comme en défense.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
canon de tank m	8	mitrailleuse	1

Vision	Déplacement	Carburant	Coût
1	5	50	16.000

Néotank (NEO)
L'unité terrestre la plus puissante.
Chère à déployer. Emparez-vous de ses plans pour pouvoir l'uti liser.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
néocanon	9	mitrailleuse	1

Vision	Déplacement	Carburant	Coût
1	6	99	22.000

Véhicule de transport blindé (VTB)
Peut transporter des soldats et ravita ller en carburant et munitions. Ne possède pas d'arme.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	0	aucune	0

Vision	Déplacement	Carburant	Coût
1	6	70	5.000

Artillerie (ARTLLRIE)
Unte de combat ndirect bon marché.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
canon	9	aucune	2–3

Vision	Déplacement	Carburant	Coût
1	5	50	6.000

Lance-missiles (L-MISS)
Meilleure portée que celle de l'artillerie, peut tirer sur les unités terrestres et navales.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
missiles sol-sol	6	aucune	3–5

Vision	Déplacement	Carburant	Coût
1	5	50	15.000

Missiles antiaériens (A-AIR)
Fait des ravages contre les unités aériennes. Vaste champ de vision en BROUILLARD DE GUERRE

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
missiles sol-air	6	aucune	3–5

Vision	Déplacement	Carburant	Coût
5	4	50	12.000

Défense contre avions (D.C.A.)
Unité spécialisée efficace contre les troupes à pied et les unités aériennes.
Très peu efficace contre les tanks.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
minigun	9	aucune	1

Vision	Déplacement	Carburant	Coût
2	6	60	8.000

Unités aériennes

Chasseur (CHASS)
Seigneur des airs, il inflige de gros dommages aux unités aériennes.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
missiles	9	aucune	1

Vision	Déplacement	Carburant	Coût
2	9	99	20.000

Bombardier (BOMBA)
Coûteux mais très pu ssant contre les unités navales et terrestres

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
bombe	9	aucune	1

Vision	Déplacement	Carburant	Coût
2	7	99	22.000

Hélicoptère de combat (HELICO)
Polyvalent, peut attaquer de nombreux types d'unités, ind spensable sur le champ de bataille.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
missiles sol-air	6	mitrailleuse	1

Vision	Déplacement	Carburant	Coût
3	6	99	9.000

Hélicoptère de transport (HELI TR)
Peut transporter des soldats.
Ne porte pas d'arme.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	0	aucune	0

Vision	Déplacement	Carburant	Coût
2	6	99	5.000

Unités navales

INFOS TERRAIN

Il est important de prendre en compte le type de terrain dans votre stratégie. En effet, il peut affecter votre mouvement, mais aussi fournir une couverture défensive.

Quartier général (Q.G.)
Chaque armée a son Q.G. sur le terrain. Il peut fournir munitions et carburant, rendre des PV et offrir une excellente couverture défensive à toutes les unités. Si vous capturez le Q.G. ennemi, vous gagnez

BASE
Les bases sont les points de déploiement des unités terrestres. En plus de fournir ravitaillement et PV, elles offrent une bonne couverture defensive.

Aéroport (AERO)
C'est lui qui produit les unités aériennes. Elles peuvent également y recevoir du ravitaillement et des PV. Bonne couverture defensive.

PORT
C'est lui qui produit les unités navales. Elles peuvent également y recevoir du ravitaillement et des PV. Bonne couverture défensive pour ces unités.

VILLE
Les villes peuvent être alliées, neutres ou contrôlées par l'ennemi. Capturables par les troupes à pied, elles ravitaillent et rendent des PV aux unités terrestres

Silo à missile (SILO)
Ils peuvent être utilisés par les troupes à pied pour lancer un missile unique qui a une portée illimitée et une zone d'impact de 3 cases.

ROUTE
Les routes permettent à vos unités terrestres de se déplacer plus rapidement, mais n'offrent aucune couverture.

PLAINE
C'est le type de terrain le plus courant. Il n'offre pas de couverture défensive.

FORET
Lorsque le BROUILLARD DE GUERRE est activé, les unités placées dans les bois ne peuvent être repérées que par les unités adjacentes et les unités aériennes. Ces dernières ne peuvent pas se camoufler en forêt

Montagne (MTGN)
Seules les troupes à pied et les unités aériennes peuvent les traverser. Lorsque le BROUILLARD DE GUERRE est activé, les troupes à pied qui sont en montagne augmentent leur champ de vision de 3 cases. Ce terrain offre également une excellente couverture défensive.

Rivère (RIV.)
Les rivières sont courantes dans ce jeu. Seules les troupes à pied et les unités aériennes peuvent les traverser Elles n'offrent pas de couverture défensive.

PONT
Les ponts sont vitaux car ils permettent aux unités terrestres de traverser des étendues d'eau. Ils n'offrent cependant aucun autre avantage

MER
Seules les unités navales et aériennes peuvent traverser ce type de terrain. La protection fournie est nulle

PLAGE
Les barges peuvent y déposer ou charger des unités. Presque toutes les unités peuvent traverser ce terrain, mais il n'offre pas de couverture défensive

RECIF
Lorsque le BROUILLARD DE GUERRE est activé, les unités placées dans les bois ne peuvent être repérées que par les unités adjacentes et les unités aériennes. Ces dernières ne peuvent pas se camoufler dans les recifs.

Conduite (COND)
Ce type de conduite indestructible bloque le passage de n'importe quelle unité.

Jointure de conduite (COND)
Certaines sections des conduites peuvent être détruites afin d'ouvrir un passage.

Laboratoire (LABO)
(mode CAMPAGNE uniquement)
Centre de recherche top secret que vous trouverez sous certaines conditions. Si vous le capturez, vous pourrez déployer des néotanks.

Canon Black Hole (CAN.)
(mode CAMPAGNE uniquement)
Un canon spécial avec une portée très étendue et une grande puissance de feu. Ses munitions sont illimitées et seule l'armée ennemie peut l'utiliser.

Minicanon (CAN.)
(mode CAMPAGNE uniquement)
Moins puissant que le canon Black Hole, il n'en reste pas moins une arme redoutable. Ses munitions sont illimitées et seule l'armée ennemie peut l'utiliser.

LASER (mode CAMPAGNE uniquement)
Un laser qui tire dans quatre directions sans distinguer amis ni ennemis. Ses munitions sont illimitées et seule l'armée ennemie peut l'utiliser.

Rayon mortel (RAYM) (mode CAMPAGNE uniquement)
La grande fierté de l'armée de Black Hole. Ce gigantesque laser ne tire que dans une seule direction mais il est extrêmement puissant et ne touche que les unités ennemies. Il lui faut tellement d'énergie pour tirer qu'il lui est impossible de tirer à chaque tour. Ses munitions sont illimitées et seule l'armée ennemie peut l'utiliser.

USINE (mode CAMPAGNE uniquement)
Ces propriétés de déploiement ennemies peuvent déployer des unités terrestres, navales ou aériennes.

VOLCAN (mode CAMPAGNE uniquement)
Un des nombreux volcans de Wars World. Il entre parfois en éruption et projette des morceaux de lave en fusion qui causent des dommages aux troupes.

Le climat est un autre élément qui affecte les combats. En fonction de la carte utilisée, il peut parfois pleuvoir ou neiger pendant la bataille. Ces conditions climatiques affectent la capacité de mouvement des unités déployées. Pour obtenir plus d'informations sur le terrain, placez le curseur sur un élément spécifique et appuyez sur le bouton R. C'est un outil indispensable pour mieux appréhender les cartes et affiner votre stratégie.

POUVOIRS DES GÉNÉRAUX

Les généraux qui commandent les armées d'Advance Wars 2 Black Hole Rising possèdent tous des talents spéciaux qui peuvent changer le cours de la bataille s'ils sont utilisés au moment opportun. Ces talents sont appelés « pouvoirs », et chaque général en possède deux : un POUVOIR normal et un SUPER POUVOIR.

Jauge de pouvoir

Les pouvoirs peuvent être utilisés quand la jauge de pouvoir est remplie. Cette jauge augmente automatiquement au fur et à mesure des combats.

- **POUVOIR**

Quand les petites étoiles de votre jauge sont remplies, vous pouvez utiliser un pouvoir normal.

- **SUPER POUVOIR**

Quand toutes les étoiles de votre jauge sont remplies, vous pouvez utiliser un super pouvoir.

La jauge ne se remplit pas à la même vitesse pour tous les généraux.

ORANGE STAR

Andy

Efficace sur tous les terrains, il est toujours prêt à se lancer dans la mêlée et n'a pas de réel point faible.

REPARAFOND : rend 2 PV à toutes les unités.

GÉNIE LOGISTIQUE : rend 5 PV à toutes les unités. La puissance augmente et les unités gagnent 1 en mouvement.

Sami

Ses troupes à pied sont plus puissantes et peuvent capturer en moins de temps. Ses unités de transport ont un meilleur mouvement. Toutefois, elle est plus faible lors des combats directs contre des unités mécanisées.

MARCHE FORCEE : infanterie et bazookas gagnent 1 en mouvement. Leur puissance d'attaque augmente aussi.

CONQUETE : toutes les troupes à pied gagnent 2 en mouvement. Elles peuvent capturer en un tour, même si elles n'ont pas tous leurs PV.

Max

Ses unités terrestres, navales et aériennes de combat direct sont plus puissantes. Ses unités de combat indirect ont une portée et une puissance réduites.

MAX EN FORCE : augmente légèrement la puissance des unités de contact. Toutes les unités gagnent 1 en mouvement.

PUISSANCE MAX : augmente la puissance des unités de contact. Celles-ci gagnent également 2 en mouvement.

BLUE MOON

Olaf

La neige ne réduit pas son mouvement car il est habitué aux terrains enneigés. Toutefois, il est ralenti par la pluie. Un grand vantard, mais aussi un général sans point faible.

ENNEIGEMENT : fait neiger, ce qui affecte le mouvement de toutes les unités, sauf les aériennes.

BLIZZARD : un fort blizzard réduit le mouvement de l'ennemi et inflige 2 PV de dommages à toutes les unités ennemies déployées.

Grit

Ses unités de combat indirect ont une meilleure portée et une plus grande puissance. Toutes ses unités sont toutefois moins puissantes en combat direct.

EMBUSCADE : la portée des armes à distance augmente de 1. La puissance de leurs attaques augmente également.

LIGNE DE MIRE : la portée des armes à distance augmente de 2. La puissance de leurs attaques augmente également.

Colin

Il déploie ses unités à un moindre coût. En contrepartie, elles sont moins puissantes, ce qui peut aussi s'expliquer par son manque d'expérience.

RUEE VERS L'OR : multiplie les fonds de déploiement par un et demi.

ARGENT ROI : utilise la richesse pour augmenter la puissance des armes. Plus il y a d'argent disponible, plus les armes se renforcent.

YELLOW COMET

Kanbei

Toutes ses unités sont plus efficaces en attaque comme en défense mais elles ont un coût de déploiement plus élevé.

COURAGE : augmente la puissance d'attaque de toutes les unités.

ESPRIT SAMOURAI : améliore l'attaque et la défense de toutes les unités. Les dommages infligés en contre-attaque sont multipliés par un et demi.

Sonja

Le champ de vision de ses unités augmente de 1 en BROUILLARD DE GUERRE. Les PV de ses unités sont invisibles pour ses ennemis. Son attaque est légèrement faible, mais elle a de meilleures capacités de contre-attaque.

ŒIL DE FAUCON : augmente de 1 la vision des unités, elles peuvent voir dans les bois et les récifs.

CONTRE-OFFENSIVE : augmente de 1 la vision des unités, elles peuvent voir dans les bois et les récifs. Contre-attaques plus puissantes.

Sensei

Ses troupes à pied sont plus puissantes et ses unités de transport ont un point de plus en mouvement. Expert en hélicos de combat, ceux qu'il déploie ont une attaque plus puissante.

FORCE HELICOS : les hélicos gagnent en puissance. Des unités d'infanterie avec 9 PV apparaissent dans toutes les villes alliées.

FRAPPE AERIENNE : les hélicos gagnent en puissance. Des unités de bazookas avec 9 PV apparaissent dans toutes les villes alliées.

GREEN EARTH

Eagle

C'est un spécialiste du domaine aérien : ses unités volantes brûlent moins de carburant et sont plus efficaces en attaque comme en défense. Il est toutefois peu efficace avec des unités navales.

COUP DE TONNERRE : la puissance d'attaque et de défense des unités aériennes augmente.

FOUDRE : augmente l'attaque et la défense des unités aériennes. Les unités autres que l'infanterie peuvent se déplacer à nouveau.

Drake

Ses unités navales ont un point de plus en mouvement ainsi que des capacités défensives légèrement supérieures. La pluie ne gêne pas ses mouvements mais il est peu efficace avec des unités aériennes.

TSUNAMI : crée un raz de marée qui inflige 1 PV de dommages aux unités ennemies et réduit leur carburant de moitié.

TYPHON : crée un raz de marée qui inflige 2 PV de dommages aux unités ennemies, réduit leur carburant de moitié et réduit leur mouvement

Jess

Tous ses véhicules terrestres ont des attaques plus puissantes. En contrepartie, ses troupes à pied ainsi que ses unités navales et aériennes sont plus faibles.

TURBO : les véhicules gagnent 1 en mouvement. Leur puissance augmente et ils sont ravitaillés en carburant et munitions.

PLEINE PUISSANCE : les véhicules gagnent 2 en mouvement. Leur puissance augmente et ils sont ravitaillés en carburant et munitions.

BLACK HOLE

Helmut

Il dispose d'une grande puissance d'attaque, mais son manque de finesse réduit l'efficacité de ses offensives.

FORCE BRUTE : augmente la dispersion des tirs. Peut permettre une attaque très puissante mais aussi faire chuter la puissance de l'unité

COUP DU BARBARE : augmente fortement la puissance d'attaque mais aussi la dispersion des tirs, ce qui influe sur les dommages infligés aux unités visées.

Maverik

Toutes ses unités ont une puissance de feu supérieure, mais sa jauge de pouvoir met plus longtemps à se remplir.

VAGUE NOIRE : les unités touchées regagnent 1 PV. Toutes les unités ennemies perdent 1 PV

ORAGE NOIR : les unités touchées regagnent 2 PV. Toutes les unités ennemies perdent 2 PV.

Adder

Un stratège à l'esprit vif dont la jauge de pouvoir se remplit plus rapidement que celle des autres généraux.

MANŒUVRES : augmente de 1 le mouvement de toutes les unités.

DEPLOIEMENT : augmente de 2 le mouvement de toutes les unités.

Kat

Elle utilise terriblement bien le terrain que ses troupes peuvent recevoir un bonus d'attaque qui équivaut à la couverture défensive du terrain occupé.

FRANCS-TIREURS : augmente la puissance grâce au terrain. Le coût de mouvement est de 1, quel que soit le terrain.

COMMANDO : les effets du terrain sont doublés et font augmenter la puissance. Le coût de mouvement est de 1, quel que soit le terrain.

Sturm

Toutes ses unités ont une puissance de feu supérieure. Elles peuvent se déplacer sur n'importe quel terrain pour le même coût mais souffrent quand il neige.

ATTAQUE METEORE : fait tomber une météorite géante qui inflige 8 PV de dommages aux unités touchées. Améliore attaque et défense.

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

ÍNDICE

Controles 34
Prepárate para el combate 35
Pantalla de selección de modo ... 35
Cómo guardar 35
Reglas del combate 36
Unidades 38
Menú del mapa 42
Niebla de Guerra 44
Elige un modo 44
Información sobre unidades 55
Información sobre el terreno 58
Poderes de los OJ 60

CONTROLES

Pulsa SELECT, START y los Botones A y B para reiniciar el juego.

PREPÁRATE PARA EL COMBATE

Inserta el cartucho de ADVANCE WARS™ 2: BLACK HOLE RISING en tu consola Game Boy Advance™ y enciéndela (ON). Aparecerá el logotipo de GAME BOY seguido de la **pantalla de selección de idioma**, en la que puedes elegir uno de los idiomas disponibles (ENGLISH, FRANÇAIS, DEUTSCH, ESPAÑOL o ITALIANO) mediante el ✚ Panel de Control. Pulsa START en la **pantalla del título** para acceder a la **pantalla de selección de modo**.

PANTALLA DE SELECCIÓN DE MODO

ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING dispone de seis modos de juego distintos. Utiliza el ✚ Panel de Control para seleccionar uno de ellos y pulsa el Botón A para confirmar tu elección. Dependiendo del modo que selecciones, se abrirá o no una sub-ventana con más opciones.

! *En algunas sub-ventanas, sólo podrás elegir NUEVO cuando juegues por primera vez.*

CÓMO GUARDAR

Existen dos formas de guardar la partida: terminando una misión o seleccionando GUARDAR en el **menú del mapa** durante una misión.

Al terminar una misión

Cuando termines una misión, se te preguntará si quieres guardar los datos de la partida. Utiliza el ✚ Panel de Control para elegir SÍ y luego pulsa el Botón A para confirmar.

Menú del mapa

Puedes guardar tu partida en cualquier punto de la batalla. Elige el comando GUARDAR del **menú del mapa** (ver página 43) y pulsa el Botón A. Se te preguntará si quieres guardar los datos de la partida. Puedes continuar tu partida seleccionando CONTINUAR en la **pantalla de selección de modo**.

! *Las partidas que juegues en el **modo Link** no se pueden guardar.*

Borrar todos los datos guardados

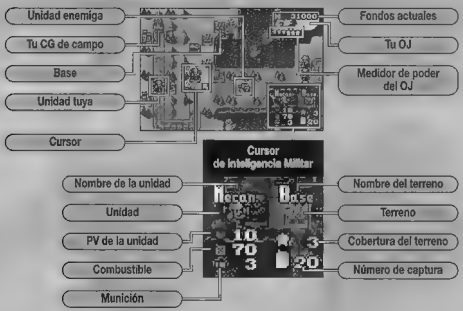
Si quieres borrar todos los datos guardados, mantén presionados SELECT, el Botón L y hacia la derecha con el ✚ Panel de Control al conectar la Game Boy Advance. Usa el ✚ Panel de Control para elegir SÍ y pulsa el Botón A para confirmar.

! *Ten cuidado, porque no podrás recuperar los datos que borres.*

REGLAS DEL COMBATE

La pantalla de juego está dividida en espacios con forma cuadricular. La distancia a la que se pueden mover las unidades y sus rangos de ataque se miden en estos espacios. Algunos de ellos tienen CG, bases y otras propiedades, mientras que otros contienen distintos tipos de terreno, como montañas o mares.

Pantalla del juego



Combate

Las batallas constan de un OJ emitiendo órdenes (FUEGO, MOVERSE, CAPTURAR, etc.) a sus tropas, y luego esperar a que el OJ enemigo haga lo mismo. Cuando todos los OJ hayan terminado, concluirá ese día. Este proceso continúa hasta que uno de ellos emerja victorioso.

Ejércitos

En ADVANCE WARS 2 hay cinco ejércitos distintos. Orange Star, Blue Moon, Yellow Comet, Green Earth y Black Hole (enemigo). Asignarás órdenes a los soldados, con la excepción del ejército enemigo, a través de tus oficiales en jefe.

Resultado de la batalla

Misión cumplida (VICTORIA)

Existen dos formas de ganar una batalla: capturando el CG o derrotando al enemigo. Para capturar el CG enemigo, tienes que colocar una unidad de INFANTERÍA o MECANIZADA y elegir CAPT. Para derrotar al enemigo, debes acabar con todas las unidades enemigas desplegadas.

! *Dependiendo de las reglas y del mapa, es posible que tengas que ganar por captura de bases, es decir, capturando un número predeterminado de propiedades.*

Misión fallida (DERROTA)

Existen tres formas de perder en el campo de batalla: por captura del CG, por derrota, o por rendición. La captura del CG y la derrota son las mismas que las anteriores. Para rendirte, sólo tienes que elegir RENDICIÓN en el **menú Opciones** del **menú del mapa**.

! *Las condiciones para la victoria varían según las modalidades de juego.*

UNIDADES

Los soldadazos, vehículos y artillería que aparecen en el mapa representan unidades completas. Cada unidad empieza con un total de 10 PV (puntos de vida).

Fondos de guerra y despliegue de tropas

Fondos de guerra

Hace falta dinero para desplegar tropas en el campo de batalla. Los fondos se recaudan de las propiedades (bases, ciudades, CG, etc.) que cada ejército controla en un mapa concreto. Estos fondos se suman al total al principio de cada turno. Los fondos que no utilices se conservan hasta el siguiente turno, pero no de mapa en mapa.

Despliegue de tropas

Se pueden desplegar tropas desde una de las siguientes propiedades: una base, un aeropuerto o un puerto. Pulsa el Botón A para visualizar el **menú de despliegue**, y luego usa ↑ y ↓ en el ✚ Panel de Control para seleccionar la unidad que quieres desplegar. Confirma tu selección con el Botón A. La unidad aparecerá en esa propiedad y podrá recibir órdenes en el siguiente turno.

Movimiento

Cada unidad puede moverse una vez por turno. Utiliza el cursor para seleccionar la unidad que quieres mover y pulsa el Botón A. Cuando seleccionas una unidad, aparece su rango de movimiento. Coloca el cursor en el lugar al que quieras que se mueva la unidad. Una flecha roja marcará la ruta de la unidad. Después de que la unidad se haya movido aparecerá el **menú de comandos**. (NOTA: dos unidades no pueden ocupar el mismo espacio simultáneamente). El **menú de comandos** puede disponer de las siguientes opciones: CAPT. (Capturar), ESPERAR, FUEGO, SUMIN. (Suministrar), UNIR, CARGAR y DESCAR. (Descargar). Utiliza ↑ y ↓ en el ✚ Panel de Control para seleccionar un comando y luego pulsa el Botón A para confirmar. Una vez hayas ordenado a una unidad que espere, no podrá recibir más órdenes hasta el próximo turno.

Combustible

Las unidades de tierra consumen combustible sólo cuando se mueven. Las unidades navales y aéreas consumen combustible en cada turno. Se hundirán o estrellarán si se quedan sin combustible, así que compruébalo de vez en cuando en el **Cursor de Inteligencia Militar**.

Cómo cancelar órdenes de movimiento

Puedes cancelar órdenes de movimiento hasta el momento de elegir una orden secundaria del **menú de comandos**. Normalmente las unidades no consumen combustible si se cancelan sus órdenes de movimiento. Sin embargo, en N EBLA DE GUERRA (ver página 44) las unidades consumen combustible incluso si se cancelan sus órdenes de movimiento.

Capturar (CAPT.)

El comando Capturar aparece cuando colocas una unidad de infantería o mecanizada en una propiedad neutral o enemiga. Confirma la orden de capturar con el Botón A para empezar a asegurar esa propiedad. Cada propiedad tiene un número de captura, que se reduce en cada turno según el número de PV de que disponga la unidad que está capturando. Una unidad de infantería o mecanizada con 10 PV puede capturar una propiedad con un número de captura de 20 en dos días. Cuando se capture una propiedad, ésta se volverá del color del ejército que la haya capturado.

FUEGO

El comando FUEGO aparece en el **menú de comandos** cuando una unidad puede atacar a otra unidad enemiga. Cuando elijas atacar seleccionando FUEGO y pulsando el Botón A, aparecerá el cursor de ataque. Si existen varios enemigos dentro de tu rango de ataque, puedes mover el cursor de ataque con el ✚ Panel de Control para elegir uno. Una vez hayas seleccionado un objetivo, pulsa el Botón A para confirmar tu selección. Tu unidad abrirá fuego inmediatamente.

Tipos de ataque

Dependiendo del tipo de un dad que ataque, te verás envuelto en combate directo o indirecto. Las unidades de combate directo pueden moverse y atacar en el mismo turno. Sin embargo, las de combate indirecto sólo pueden moverse o disparar en un turno. Al atacar, las unidades de combate indirecto están a salvo de los contraataques.

El rango de ataque de las unidades de combate indirecto varía con el tipo de unidad.

Las unidades enemigas que pierdan todos sus PV explotarán y desaparecerán de la pantalla. Por supuesto, ocurrirá lo mismo con tus unidades.

Suministrar (SUMIN.)

Puedes suministrar a las distintas unidades con su cantidad máxima de combustible y munición colocando un TOA (Transporte Oruga Acorazado) en un lugar contiguo a ellas. Las unidades también pueden recibir suministros deteniéndose en propiedades de su ejército. Además, también recuperan 2 PV por cada día que pasen en la propiedad.

Para usar un TOA, colócalo en un espacio contiguo al de la unidad que necesite combustible o munición. Aparecerá la orden SUMIN. en el **menú de comandos**. Selecciónala y pulsa el Botón A para confirmar.

Si hay varias unidades al lado de un TOA, todas las unidades recibirán suministros.

Las unidades aéreas y navales pueden recibir suministros y recuperar PV en los aeropuertos y puertos, respectivamente. También pueden recibir suministros de los TOA si se colocan en un espacio contiguo al de ellos.

Usar las bases para recuperar suministros y PV cuesta dinero. No te preocupes, el coste se deducirá automáticamente de los fondos que tengas.

UNIR

Puedes unir dos unidades del mismo tipo y crear una sola unidad si ambas unidades han sufrido daños. Para ello, mueve una unidad y colócala en el espacio que ocupa la otra unidad, elige UNIR en el **menú de comandos** y confirma con el Botón A. La nueva unidad tendrá la cantidad combinada de combustible y munición de las unidades individuales, pero no puede exceder la cantidad máxima de ese tipo de unidad.

Las unidades también pueden combinar sus PV al unirse, pero nunca superarán los 10 PV.

CARGAR

Las unidades de transporte tienen la utilidad adicional de llevar a otras unidades. Pueden transportar a unidades con bajos rangos de movimiento, permitiendo incluso que crucen terrenos que de otra forma no podrían atravesar. Para cargar una unidad, selecciónala con el cursor, muévela hasta el espacio ocupado por la unidad de transporte y elige CARGAR en el **menú de comandos**. Coloca el cursor sobre la unidad de transporte para obtener INFO. sobre las unidades que está transportando.

En algunos tipos de terreno no podrás cargar unidades, dependiendo del tipo de transporte.

Las unidades que están siendo transportadas no reciben daños si se dispara al vehículo de transporte. Sin embargo, si el vehículo es destruido mientras transporta una unidad, esa unidad también será destruida.

Las unidades de transporte pueden cargar unidades incluso después de haberles dado la orden de ESPERAR.

Descargar (DESCAR.)

Por supuesto, siempre puedes descargar las unidades que has cargado previamente. Primero tienes que usar el cursor para mover la unidad de transporte al lugar deseado. Si sitúas la unidad de transporte en un lugar que permita descargar tropas, aparecerá la opción DESCAR. en el **menú de comandos**. Cuando seleccionas DESCAR. y confirmas con el Botón A, aparecerá un cursor que te permite elegir dónde quieres descargar la unidad. Si la unidad de transporte transporta dos unidades, elige con el ✚ Panel de Control qué unidad quieres descargar.

Una unidad de transporte que transporte dos unidades puede descargarlas a las dos en el mismo turno.

Las unidades descargadas no pueden moverse en ese turno.

ESPERAR

Cuando una unidad termina su movimiento aparece esta opción en el **menú de comandos.** Selecciónala para terminar el turno de la unidad si no va a atacar o capturar.

MENÚ DEL MAPA

Para desplegar el **menú del mapa**, coloca el cursor sobre un espacio no ocupado y pulsa SELECT o el Botón A. Utiliza ✦ y ✦ para elegir un comando, y confírmalo con el Botón A.

Las opciones del menú varían dependiendo del tipo de juego y de las reglas seleccionadas.

OJ

Puedes ver los informes de los OJ de la batalla actual. Usa ✦ y ✦ para elegir OJ y ✦ para desplazarte por el informe. Al final de cada informe hay una tabla que muestra los parámetros de las unidades de ese OJ. Puedes ver lo que varía la capacidad de cada tipo de unidad entre OJ. Si necesitas ayuda para interpretar la tabla, pulsa el Botón R.

INFO.

Sirve para obtener información sobre el campo de batalla actual. Existen cuatro opciones dentro de INFO.: ESTADO, TÉRMINOS, UNIDAD y REGLAS. Utiliza ✦ y ✦ para elegir una opción y pulsa el Botón A para confirmar tu selección.

- **ESTADO**

Muestra el nombre del mapa actual, el número de días que llevas en batalla, el número de bases que posee cada ejército e información sobre los fondos de cada ejército.

- **TÉRMINOS (sólo en CAMPAÑA)**

Es donde puedes consultar las condiciones necesarias para la victoria.

- **UNIDAD**

Esta pantalla muestra información vital sobre tus tropas. Pulsa ✦ o ✦ en el ✚Panel de Control para seleccionar una columna y reorganizar la información en orden numérico. Pulsa ✦ o ✦ en el ✚Panel de Control para seleccionar una unidad, y pulsa el Botón A para mover el cursor de juego a esa unidad.

Selecciona una columna de datos y pulsa SELECT para cambiar el orden de descendente a ascendente.

- **REGLAS (no se usa en CAMPAÑA ni en BATALLA)**

Confirma las reglas del combate actual. En esta opción no puedes cambiar las reglas.

Poder (PODER) y Súper Poder (SÚPER) de los OJ (ver página 60)

Estas dos opciones aparecerán en el menú sólo cuando el Medidor de Poder esté lleno. Entonces podrás elegir usar las habilidades especiales de tu OJ.

OPCIONES

El **menú Opciones** contiene cinco comandos, que incluyen los ajustes de música y animación. Pulsa ✦ o ✦ en el ✚Panel de Control para elegir una opción del menú y luego pulsa el Botón A para confirmar.

- **BORRAR**

Selecciónalo para eliminar unidades del campo de batalla. Utiliza el ✚Panel de Control para seleccionar la unidad que quieres borrar y confirma con el Botón A. Pulsa el Botón B para dejar de borrar unidades.

- **RENDICIÓN**

Elige SÍ para aceptar la derrota y confirma pulsando el Botón A.

- **MÚSICA**

En esta opción puedes activar o desactivar la música usando el Botón A.

- **ANIMACIÓN**

Utiliza el Botón A para establecer el tipo de animación que más te guste durante la partida.

- **SALIR MAPA**

Puedes regresar al **menú de selección de modo** en cualquier momento. Elige SÍ y pulsa el Botón A para confirmar tu selección y poner fin al combate.

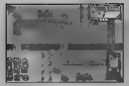
GUARDAR

Elige esta opción para guardar cualquier combate en curso (ver página 45).

FIN

Elige esta opción cuando hayas terminado de dar órdenes para poner fin a tu turno

NIEBLA DE GUERRA



En algunos mapas te encontrarás con un fenómeno denominado NIEBLA DE GUERRA. La Niebla de Guerra limita la visibilidad, de tal forma que tus unidades sólo serán capaces de ver tanto como su rango individual de visión lo permita. Dicho rango de visión es distinto para cada tipo de unidad. La infantería y las unidades mecanizadas pueden aumentar su rango de visión en tres espacios cuando escalan montañas.

ELIGE UN MODO

CAMPAÑA

Elige CAMPAÑA con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A para confirmar. Después, elige NUEVO en el **sub-menú** para empezar una nueva CAMPAÑA y ver el prólogo de la campaña. Tras el prólogo, verás la **pantalla de selección de mapa**. Utiliza el ✚ Panel de Control para mover el cursor por el mapa. Elige los mapas colocando el cursor sobre una bandera y pulsando el Botón A.

COMBATE

En el **modo Combate** puedes jugar con hasta cuatro jugadores usando un solo cartucho. También puedes jugar en equipos, o hacer batallas de dos contra dos o uno contra tres. Cuando juegues con cuatro personas, el Jugador 1 emitirá sus órdenes primero. Al final de su turno, le pasa la consola al Jugador 2, y así sucesivamente. En la **pantalla de selección de modo**, elige Combate y luego elige NUEVO en el **sub-menú** para acceder a la **pantalla de selección de mapa**. Utiliza los botones L y R o ✦ y ✦ en el ✚ Panel de Control para elegir el tipo de mapa que quieres jugar. A continuación, utiliza ✦ y ✦ para seleccionar el mapa que quieres usar. Pulsa el Botón A para confirmar tu selección.

Tipos de mapa en el modo Combate

DESPLEGADAS	Mapas que disponen de un número y tipo concretos de unidades desplegadas
MAPAS 3J	Mapas diseñados para tres jugadores.
MAPAS 4J	Mapas diseñados para cuatro jugadores.
BATALLA	Mapas que aparecieron originalmente en el modo BATALLA.
CLÁSICO	Mapas que aparecieron en ADVANCE WARS™.
COMBATE	Mapas diseñados para dos jugadores.
DISEÑOS	Mapas que has diseñado tú.

! *Puedes comprar más mapas utilizando los puntos que ganes en la CAMPAÑA y en el modo BATALLA (ver página 54).*

A continuación, puedes establecer los equipos en la **pantalla de equipos**. Elige los OJ para cada batalla, y decide si van a ser controlados por un humano o por la consola (CON). Utiliza ✦, ✦, ✦, ✦ y ✦ en el ✚ Panel de Control para finalizar los ajustes y luego pulsa el Botón A. En la siguiente pantalla, utiliza ✦ y ✦ en el ✚ Panel de Control para asignar a cada OJ a un equipo. Cuando hayas terminado, pulsa el Botón A.

! *En batallas entre tres o más ejércitos, puedes crear aliados asignando distintos OJ al mismo equipo.*

La siguiente pantalla es la **pantalla de reglas**. Utiliza ✦ y ✦ en el ✚ Panel de Control para moverte entre ellas, y usa ✦ y ✦ para cambiarlas. Confirma las reglas pulsando el Botón A.

Reglas

NIEBLA	Puedes decidir que haya o no NIEBLA DE GUERRA. Si eliges SÍ limitarás el rango de visión al de cada unidad individual.
TIEMPO	Puedes elegir entre SOL, NIEVE, LLUVIA y ALEAT. (aleatorio). Si eliges ALEAT. el tiempo irá cambiando durante el transcurso de la batalla.
FONDOS	Establece la cantidad de dinero que reciben los ejércitos por cada base aliada.
DÍAS	Limita el número de días que durará la batalla. La victoria será para el ejército que más bases tenga al final.
CAPT.	Puedes hacer que las condiciones de la victoria estén determinadas por el número de bases capturadas durante la batalla.
PODER	Puedes activar o desactivar el Poder de OJ.
ANIMAC.	Aquí es donde elegirás el tipo de animación que quieres ver.

ESTUDIO

En el ESTUDIO puedes diseñar tus propios mapas y cambiar el color del pelo y el traje de los OJ.

MAPA

Puedes colocar todo tipo de terreno donde más te plazca para crear los mapas más originales, que podrás usar en los **modos Combate** y **Link Multicartucho** (ver página 49). También puedes intercambiar mapas con tus amigos en el **Modo Link** seleccionando CAMBIAR MAPAS (ver página 50). Elige ESTUDIO en la **pantalla de selección de modo** y luego elige MAPA en el **sub-menú**. Con ello abrirás la herramienta de diseño de mapas con la que podrás crear tus mapas favoritos

● Cómo crear tus propios mapas

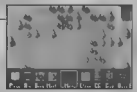
Pantalla principal del diseño de mapas

Una vez hayas accedido a esta opción, utiliza los botones L y R para desplegar los menús de unidades y tipos de terreno. Puedes desplazarte por ellos utilizando ← y → para ver las opciones, y ↑ y ↓ para cambiar de color. Coloca el cursor en la zona que quieras ubicar el objeto seleccionado y pulsa el Botón A para situarlo en el mapa.

Diseño de mapas

Menú de tipos de terreno (Botón R)

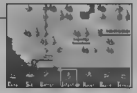
Este menú incluye CG, ciudades y todo tipo de bases, así como carreteras, bosques y ríos.



Los tipos de terreno especiales que aparecen en la CAMPAÑA no están disponibles.

Menú de unidades (Botón L)

Aquí puedes elegir entre infantería, tanques y otros tipos de unidades terrestres. También puedes desplegar unidades aéreas y navales.



Reglas para crear mapas

El mapa debe tener al menos dos CG de distintos colores y contener al menos una unidad desplegada o una base de producción por cada CG.

Acerca de las ventanas del menú

Pulsa SELECT para desplegar el **menú del diseño de mapas**. Utiliza ↑ y ↓ para elegir una opción del menú y pulsa el Botón A para confirmar tu selección.

ARCHIVO	Utiliza ↑ y ↓ para elegir una opción del menú y pulsa el Botón A para confirmar tu selección.
AYUDA	Selecciona esta opción para recibir consejos sobre cómo crear tus mapas.
INFO.	Despliega el número actual de ciudades y bases del mapa.
LLENAR	Elige LLENAR para llenar todo el mapa con un tipo de terreno concreto. También puedes elegir ALEAT. para hacer que la consola diseñe un mapa con tipos de terreno aleatorios.
FIN	Elige esta opción para regresar a la **pantalla de selección de modo**.
CARGAR	Sirve para cargar un mapa ya diseñado. Utiliza ↑ y ↓ para seleccionar un mapa y pulsa el Botón A para confirmar.
GUARDAR	Aquí podrás guardar el mapa que hayas diseñado. Utiliza el ✚ Panel de Control para seleccionar el lugar en el que quieras guardarlo y luego pulsa el Botón A para confirmar
NOMBRE	Para darle un nombre a tu mapa, selecciona esta opción del menú.

OJ

En la **pantalla Editar Color**, utiliza el ✚ Panel de Control para elegir el patrón de colores que quieres y luego pulsa el Botón A para confirmar tu selección.

Todos los OJ a los que hayas cambiado el color aparecerán en la CAMPAÑA, modo COMBATE, etc., con sus nuevos colores.

MODO LINK

Elige este modo y conéctate con dos o más consolas Game Boy Advance con el número adecuado de cables Game Link™ de Game Boy Advance (se venden por separado) para montar batallas multijugador o para intercambiar mapas. Elige MODO LINK en la **pantalla de selección de modo** para que se despliegue el **menú correspondiente.** Existen tres modos distintos de conexión: UN CARTUCHO, MULTICARTUCHO y CAMB.AR MAPAS. Para elegir uno de estos modos, utiliza ↑ y ↓ en el ✚Panel de Control y confirma tu selección con el Botón A.

UN CARTUCHO

Puedes combatir con hasta cuatro jugadores utilizando un solo cartucho. Este modo ofrece cinco mapas distintos para jugar, y las reglas establecidas no se pueden cambiar. Las opciones del **menú del mapa** y las unidades disponibles están predeterminadas en cada mapa.

Antes de jugar tienes que conectar todas las consolas con cables Game Link de Game Boy Advance (ver página 52).

Una vez el Jugador 1 elija UN CARTUCHO en el **menú del Modo Link**, aparecerá la **pantalla de los jugadores**. Entonces el Jugador 1 confirma el número de jugadores y pulsa START.

*La **pantalla de los jugadores** sólo aparecerá en la pantalla de la consola del Jugador 1. Las pantallas del resto de jugadores mostrarán el logotipo de GAME BOY.*

Si el número de jugadores es incorrecto, comprueba las conexiones de los cables y comienza el proceso de conexión desde el principio.

Fallo en la conexión

La **pantalla de fallo en la conexión** aparecerá si se produce un error durante la transmisión de datos. Si esto ocurre, desconecta todas las consolas (OFF), comprueba las conexiones de todos los cables Game Link de Game Boy Advance y empieza el proceso desde el principio.

Una vez empiece el proceso de transmisión, aparecerá la **pantalla correspondiente** en la pantalla de todos los jugadores.

No desconectes (OFF) ninguna de las consolas ni desconectes ninguno de los cables Game Link de Game Boy Advance mientras se carga el juego.

El proceso de descarga del juego dura unos instantes.

Fallo en la transmisión de datos

La **pantalla de fallo en la transmisión de datos** aparece si se produce algún error durante la transmisión de datos. Si esto ocurre, desconecta todas las consolas (OFF), comprueba las conexiones de todos los cables Game Link de Game Boy Advance y empieza el proceso desde el principio.

Cuando haya finalizado la transmisión de datos aparecerá la **pantalla de selección de mapa** en la consola del Jugador 1, quien deberá usar el ✚ Panel de Control para elegir un mapa y luego pulsar el Botón A para confirmar y empezar la contienda.

MULTICARTUCHO

Para jugar una partida MULTICARTUCHO necesitas un cartucho por jugador.

Antes de jugar tienes que conectar todas las consolas con cables Game Link de Game Boy Advance (ver página 52).

Todos los jugadores deben seleccionar MULTICARTUCHO en el **menú del Modo Link** para iniciar el proceso. Una vez estén conectados todos los jugadores, el Jugador 1 debe pulsar START.

Si el número de jugadores es incorrecto, comprueba las conexiones de los cables y comienza el proceso de conexión desde el principio.

Si se produce algún error durante la transmisión, consulta la información de la sección UN CARTUCHO.

Una vez se hayan transferido todos los datos aparecerá la **pantalla de selección de mapa** en las pantallas de todos los jugadores. Utiliza ← y → en el ✚ Panel de Control para seleccionar un tipo de mapa y luego ↑ y ↓ para elegir el mapa. Pulsa el Botón A para confirmar.

[!] *Cualquier jugador puede elegir el mapa para jugar. Los mapas disponibles varían dependiendo del número de jugadores.*

A continuación, en la página de equipos, cada jugador utiliza ↑ y ↓ en el ✚ Panel de Control para elegir un OJ. Cada jugador debe pulsar el Botón A para confirmar su selección.

[!] *Cuando juegues con tres o más jugadores, se pueden crear equipos haciendo que los jugadores seleccionen la misma letra (ver página 45).*

A continuación hay que establecer las reglas. Se hace de la misma forma que en el modo COMBATE. Utiliza ← y → para moverte entre las reglas y ↑ y ↓ para cambiar cada regla. Pulsa el Botón A para confirmar los cambios y empezar a jugar.

[!] *Cualquier jugador puede establecer las reglas, que no se pueden cambiar una vez haya empezado la partida.*

[!] *En este modo la consola no puede controlar ningún ejército.*

CAMBIAR MAPAS

Selecciona esta opción para intercambiar los mapas que hayas creado en el diseño de mapas. Debes tener una consola y un cartucho por persona para poder intercambiar mapas.

[!] *Antes de empezar, tienes que conectar todas las consolas con cables Game Link de Game Boy Advance (ver página 52).*

En el **modo Cambiar Mapas** la persona que envía los mapas es el transmisor, y la persona que los recibe es el receptor. El transmisor puede enviar mapas a todos los jugadores conectados.

[!] *No puedes enviar mapas si antes no han sido guardados, y sólo se puede enviar un mapa de cada vez.*

Elige MODO LINK en la **pantalla de selección de modo** con el ✚ Panel de Control y luego pulsa el Botón A. En la pantalla siguiente, todos los jugadores deben llevar a cabo los mismos pasos y seleccionar CAMBIAR MAPAS. Una vez estén todos los jugadores listos, el Jugador 1 debe pulsar START para comenzar la transferencia.

[!] *Si el número de jugadores es incorrecto comprueba las correcciones de los cables y comienza el proceso de transmisión desde el principio.*

Cuando la transmisión de datos haya finalizado aparecerá la **pantalla de selección del transmisor**. Utiliza ← y → en el ✚ Panel de Control para elegir el transmisor y pulsa el Botón A para confirmar.

[!] *Cualquier jugador puede seleccionar al transmisor.*

Elige el archivo que quieras enviar con ← y → en el ✚ Panel de Control y luego pulsa el Botón A para confirmar.

Pantalla de envío

Pantalla de recepción

Utiliza ← y → en el ✚ Panel de Control para seleccionar dónde quieres guardar el mapa y luego pulsa el Botón A para confirmar.

[!] *Puedes guardar hasta tres mapas.*

Si se producen fallos en la conexión o en la transmisión de datos, consulta la información de la página 49.

Los jugadores que ya hayan guardado los datos verán una **pantalla de espera** mientras los demás jugadores guardan los datos. La transmisión de datos comienza cuando todos los jugadores hayan elegido dónde guardar los datos.

La **pantalla cargando** aparece mientras se transfieren los datos. Una vez termina la transmisión, el juego regresa el **menú del Modo Link**.

[!] *Los mapas intercambiados en este modo pueden usarse en los modos COMBATE y MULTICARTUCHO.*

Juego multicartucho, juego con un cartucho

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE.

Equipo necesario

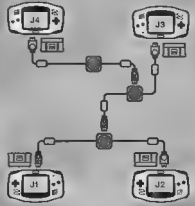
Consolas Game Boy Advance: ..... 1 por jugador
Cartuchos – Juego multicartucho: ..... 1 por jugador
– Juego con un cartucho 1
Cables Game Link de Game Boy Advance: ..... 2 jugadores: 1 cable
..... 3 jugadores: 2 cables
..... 4 jugadores: 3 cables

Instrucciones para la conexión

Juego multicartucho:

1. *Compruebe que todas las consolas están apagadas (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras correspondientes.*
2. *Conecte los cables Game Link entre sí y en los conectores de las extensiones externas (EXT.) correspondientes.*
3. *Encienda las consolas (ON).*
4. *Siga las instrucciones del modo de juego multicartucho.*

- *No conecte ninguna consola que se no se vaya a usar.*
- *El jugador que enchufe el conector pequeño de color morado a su consola será el jugador 1 (J1).*



Consolas Game Boy Advance y cables Game Link de Game Boy Advance

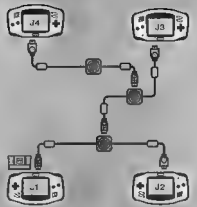
Consulte la ilustración para ver cómo se debe realizar la conexión. Tenga en cuenta que el conector pequeño es el de color morado; y el grande, el gris.

Juego con un cartucho:

1. *Compruebe que todas las consolas están apagadas (OFF) y después inserte el cartucho en la ranura del jugador 1 (J1).*
2. *Conecte los cables Game Link.*
3. *Inserte el conector pequeño morado en la consola del jugador 1 (J1); y el grande de color gris, en las demás consolas. Recuerde que debe conectar los cables en los conectores de las extensiones externas (EXT.) correspondientes.*
4. *Encienda las consolas (ON).*
5. *Siga las instrucciones del modo de juego con un cartucho.*

- *No conecte ninguna consola que se no se vaya a usar.*

Consulte la ilustración para ver cómo se debe realizar la conexión. Como verá, el jugador 1 (J1) es el que debe tener el cartucho del juego y el conector pequeño morado conectado a su consola.



Consolas Game Boy Advance y cables Game Link de Game Boy Advance

Solución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- *Al utilizar cables que no son los cables Game Link de Game Boy Advance.*
- *Cuando algún cable Game Link no está totalmente insertado en alguna de las consolas.*
- *Al retirar algún cable Game Link durante la transferencia de datos.*
- *Si conecta más de cuatro consolas Game Boy Advance.*
- *Cuando algún cable Game Link está mal conectado a alguna consola.*
- *Cuando se inserta el cartucho en otra consola Game Boy Advance que no es la del jugador 1 (juego con un cartucho).*

MAPAS BATALLA

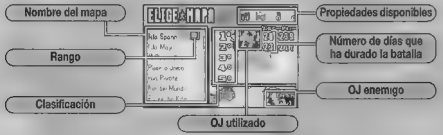
Con los puntos que ganes en la CAMPAÑA y en el modo BATALLA puedes comprar nuevos mapas, nuevos OJ y editar los colores de tus OJ. Hachi, el dueño, siempre está ansioso por nacer un trato, y hasta es posible que tenga algún cotilleo para ti.

Una vez hayas finalizado la CAMPAÑA, puedes comprar el SONIDO, que contiene la música utilizada en el juego, por no mencionar unas cuantas obras de arte.

BATALLA

En el modo BATALLA puedes ganar puntos y puntuaciones ganando las batallas. El rango que obtengas al finalizar cada mapa aparecera en la **pantalla de selección de mapas**, al lado de cada uno de ellos. En la **pantalla de selección de modo**, usa ↑ y ↓ en el ✚Panel de Contro. para seleccionar BATALLA, y luego pulsa el Botón A para confirmar. Elige NUEVO o CONTINUAR en el **sub-menú** para acceder a la **pantalla de selección de mapa**. Elige un mapa usando ↑ y ↓ en el ✚Panel de Control y pulsa el Botón A para confirmar tu selección. El siguiente paso es a **pantalla de selección de OJ**. Elige un ejército usando ↑ y ↓ en el ✚Panel de Control y luego selecciona un OJ con ← y →. Pulsa el Botón A para hacer que aparezca la pantalla de confirmación y vuelve a pulsarlo para confirmar tu selección de ejército y OJ. Tras esto, empezará la batalla.

*Los mapas y objetos disponibles en el **menú de mapas** varían dependiendo del modo de juego.*



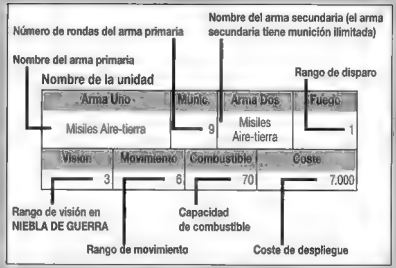
RÉCORD

Elige un mapa en la **pantalla de selección de mapa** del modo BATALLA y pulsa el Botón R para ver las cinco mayores puntuaciones de ese mapa.

INFORMACIÓN SOBRE UNIDADES

Cada unidad en Advance Wars 2. Black Hole Rising tiene sus rasgos específicos. Conocer los puntos fuertes y débiles de tu ejército te ayudará a formular una estrategia más precisa y efectiva.

Cómo interpretar los datos



Las unidades que utilizan dos armas cambian automáticamente entre ellas dependiendo de la unidad enemiga a la que ataquen.

Algunas unidades no tienen armas.

Cuando se destruye una unidad de transporte, también desaparecen las unidades que estaba transportando.

Unidades de tierra

Infantería (INFANT.)

Son las unidades más baratas. Pueden capturar propiedades, pero su potencia de disparo es escasa.

Arma Uno	Munic.	Arma Dos	Fuego
Nada	0	Ametralladora	1

Visión	Movimiento	Combustible	Costo
2	3	99	1.000

Infantería Mecanizada (MECAN.)

Estas unidades utilizan bazucas contra los vehículos. Son fuertes contra los tanques y también pueden capturar propiedades.

Arma Uno	Munic.	Arma Dos	Fuego
Bazuca	3	Ametralladora	1

Visión	Movimiento	Combustible	Costo
2	2	70	3.000

RECON.

Estas unidades están diseñadas para funciones de reconocimiento. Son fuertes contra unidades de infantería y tienen un gran rango de movimiento.

Arma Uno	Munic.	Arma Dos	Fuego
Nada	0	Ametralladora	1

Visión	Movimiento	Combustible	Costo
5	8	80	4.000

TANQUE

Estos tanques no son nada caros y son fáciles de desplegar, a lo que ayuda su gran rango de movimiento.

Arma Uno	Munic.	Arma Dos	Fuego
Cañón de tanque	9	Ametralladora	1

Visión	Movimiento	Combustible	Costo
3	6	70	7.000

Tanque mediano (TANQ. MD)

Los tanques medianos tienen altas capacidades tanto defensivas como ofensivas.

Arma Uno	Munic.	Arma Dos	Fuego
Cañón de tanque mediano	8	Ametralladora	1

Visión	Movimiento	Combustible	Costo
1	5	50	16.000

Neotanque (NEOTANQ.)

Los neotanques son caros, pero es la unidad de tierra más potente sin lugar a dudas. Captura los planes de su desarrollo y podrás desplegarlos para tu ejército.

Arma Uno	Munic.	Arma Dos	Fuego
Cañón de neotanque	9	Ametralladora	1

Visión	Movimiento	Combustible	Costo
1	6	99	22.000

TOA

Estas unidades pueden transportar unidades de infantería y mecanizadas. También pueden suministrar combustible y munición. Los TOA no llevan armas y no pueden disparar.

Arma Uno	Munic.	Arma Dos	Fuego
Nada	0	Nada	0

Visión	Movimiento	Combustible	Costo
1	6	70	5.000

Artillería (ARTILL.)

Estas unidades de combate indirecto son relativamente baratas y pueden disparar sobre enemigos desde cierta distancia.

Arma Uno	Munic.	Arma Dos	Fuego
Cañón	9	Nada	2 - 3

Visión	Movimiento	Combustible	Costo
1	5	50	6.000

COHETES

Estas unidades pueden disparar tanto a unidades de tierra como navales desde la distancia. Su rango de ataque es mayor que el de la artillería.

Arma Uno	Munic.	Arma Dos	Fuego
Cohetes	6	Nada	3 - 5

Visión	Movimiento	Combustible	Costo
1	5	50	15.000

MISILES

Estas unidades causan auténticos estragos en las unidades aéreas. Su rango de visión en NIEBLA DE GUERRA es bastante grande.

Arma Uno	Munic.	Arma Dos	Fuego
Misiles Tierra-aire	6	Nada	3 - 5

Visión	Movimiento	Combustible	Costo
5	4	50	12.000

Anti-Aéreo (A-AÉREO)

Estas unidades especializadas son potentes contra unidades aéreas. Infantería y unidades mecanizadas. Sin embargo, no tienen mucho que hacer contra los tanques.

Arma Uno	Munic.	Arma Dos	Fuego
Cañón Vulcan	9	Nada	1

Visión	Movimiento	Combustible	Costo
2	6	60	8.000

Unidades aéreas

CAZA

Los cazas reinan en los cielos y pueden infligir mucho daño al resto de las unidades aéreas.

Arma Uno	Munic.	Arma Dos	Fuego
Misiles	9	Nada	1

Visión	Movimiento	Combustible	Costo
2	9	99	20.000

Bombardero (BOMB.)

Los bombarderos son caros, pero son altamente efectivos contra unidades terrestres y naval es.

Arma Uno	Munic.	Arma Dos	Fuego
Bombas	9	Nada	1

Visión	Movimiento	Combustible	Costo
2	7	99	22.000

Helicóptero de combate (HELIC. C)

Estos helicópteros pueden atacar a muchos tipos de unidades, los que les hace de gran valor en el campo de batalla.

Arma Uno	Munic.	Arma Dos	Fuego
Misiles Tierra aire	6	Ametralladora	1

Visión	Movimiento	Combustible	Costo
3	6	99	9.000

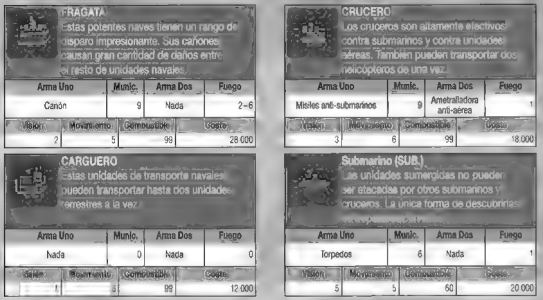
Helicóptero de transporte (HELIC. T)

Estos helicópteros pueden transportar a unidades de infantería y mecanizadas. Sin embargo, no disponen de armas y no pueden disparar.

Arma Uno	Munic.	Arma Dos	Fuego
Nada	0	Nada	0

Visión	Movimiento	Combustible	Costo
2	6	99	5.000

Unidades navales



INFORMACIÓN SOBRE EL TERRENO

El terreno juega un papel muy importante en la estrategia, dado que afecta al movimiento de las tropas y proporciona cobertura defensiva.

Cuartel general (CG)
Cada ejército del campo de batalla tiene un cuartel general que funciona como base de operaciones. El CG puede suministrar munición y combustible, restaurar PV y proporciona una excelente cobertura defensiva para las unidades terrestres. La victoria será tuya si consigues capturar el CG enemigo.

BASE
Las bases son el punto de despliegue de las unidades de tierra. Además de proporcionar suministros y PV a las unidades, también tienen una cobertura defensiva elevada.

Aeropuerto (AERO.)
Las unidades aéreas se incorporan a la contienda desde estas bases. También reciben suministros y recuperan PV. La cobertura defensiva de los aeropuertos es bastante alta

PUERTO
Estas bases son el punto de despliegue de las unidades navales. También les proporcionan combustible, munición y PV. Los puertos son reductos seguros para naves y submarinos gracias a su excelente cobertura defensiva.

Ciudad (CIUD.)
Las ciudades pueden ser aliadas, neutrales o enemigas. Tanto las unidades de infantería como mecanizadas pueden capturar ciudades neutrales y enemigas, que, una vez aseguradas, proporcionan suministros y PV.

Silo de misiles (SILO)
Los silos de misiles sólo pueden ser utilizados por unidades de infantería y mecanizadas. Contienen un solo misil con un rango ilimitado de disparo y un radio de explosión de dos espacios.

Carretera (CARR.)
Las carreteras permiten a las unidades atravesar terrenos sin obstáculos, pero no ofrecen ninguna ventaja adicional.

LLANO
Son el tipo de terreno más común. Su cobertura defensiva es mínima.

Bosque (BOSQ.)
Con NIEBLA DE GUERRA, las unidades en bosques sólo podrán ser vistas por una unidad situada en un espacio adyacente y por unidades aéreas. Las unidades aéreas no pueden esconderse en los bosques con NIEBLA DE GUERRA.

Montaña (MONT.)
Solo las unidades de infantería, mecanizadas y aéreas pueden atravesar las montañas. En NIEBLA DE GUERRA, las unidades de infantería y mecanizadas aumentan su rango de visión en tres espacios si se encuentran sobre una montaña. Su cobertura defensiva es excelente.

RÍO
Sólo las unidades de infantería, mecanizadas y aéreas pueden atravesar los ríos. No proporcionan ninguna cobertura defensiva.

PUENTE
Los puentes son esenciales, ya que permiten que las unidades terrestres crucen cuerpos de agua.

MAR
Únicamente las unidades navales y aéreas pueden cruzar los mares, que no ofrecen ninguna ventaja desde el punto de vista defensivo.

PLAYA
Las playas constituyen puntos de carga y descarga para los cargueros. Casi todas las unidades pueden transitar por ellas. No proporcionan cobertura defensiva.

Arrecife (ARREC.)
Con NIEBLA DE GUERRA, las unidades en arrecifes sólo podrán ser vistas por una unidad situada en un espacio adyacente y por unidades aéreas. Las unidades aéreas no pueden esconderse en los arrecifes con NIEBLA DE GUERRA.

Tubería (TUB.)
Estas tuberías indestructibles bloquean el paso a todas las unidades.

Junta de tubería (TUB.)
Algunas secciones de la tubería pueden ser destruidas, permitiendo a las unidades atravesarlas.

Laboratorio (LAB.)
(sólo en el modo Campaña)
Instalaciones de investigación ocultas que aparecen en los mapas sólo bajo ciertas condiciones. Si capturas un laboratorio, podrás producir neotanques en futuras misiones.

Cañón Negro (CAÑ.)
(sólo en el modo Campaña)
Tienen un gran rango de ataque y una potencia de disparo superior. Su munición es ilimitada y solo puede usarlos el ejército enemigo.

Minicañón (M-cañ.)
(sólo en el modo Campaña)
Son menos potentes que los Cañones Negros. Disponen de munición ilimitada y sólo puede usarlos el ejército enemigo.

LÁSER (sólo en el modo Campaña)
El láser dispara en cuatro direcciones a la vez, afectando a aliados y enemigos por igual. Disponen de munición ilimitada y sólo pueden ser utilizados por el ejército enemigo, aunque se les puede atacar.

Fulminador (FULM.) (sólo en el modo Campaña)
Orgullo del ejército de Black Hole, este laser enorme dispara en una sola dirección, pero es increíblemente potente y sólo afecta a unidades enemigas. Necesita tanta energía que no puede dispararse en cada turno. Disponen de munición ilimitada y sólo pueden ser utilizados por el ejército enemigo, aunque se les puede atacar.

FÁBRICA (sólo en el modo Campaña)
Son propiedades de despliegue de tropas enemigas, que pueden desplegar unidades terrestres, aéreas y navales.

VOLCÁN (sólo en el modo Campaña)
Uno de los muchos volcanes de Wars World. A veces entra en erupción, dispersando trozos de lava ardiendo. Puede afectar a cualquier tipo de unidad

El clima es otro aspecto del terreno. Dependiendo del mapa que se utilice, puede que llueva o nieve en medio de la batalla. Estas condiciones climáticas afectan al rango de movimiento de las unidades. Para información detallada sobre cada tipo de terreno, coloca el cursor sobre él y pulsa el Botón R. Es una herramienta útil para reconocer mapas y refinar tu estrategia.

PODERES DE LOS OJ

Todos los oficiales en jefe de Advance Wars 2: Black Hole Rising poseen talentos únicos que, utilizados estratégicamente, pueden cambiar el curso de la batalla. Estas habilidades se denominan Poderes de OJ, y cada uno de ellos posee dos: un Poder normal (PODER) y un Súper Poder (SÚPER).

Medidor de Poder de OJ

Los Poderes de OJ se pueden usar cuando se llena su Medidor de Poder. El medidor aumenta automáticamente durante el curso de la contienda.

Medidor de Poder de OJ

- **Poder de OJ**

Cuando las estrellas pequeñas del Medidor de Poder de OJ estén llenas podrás usar el Poder normal del OJ.

- **Súper Poder de OJ**

El Súper Poder estará listo para ser usado cuando se hayan llenado tanto las estrellas pequeñas como las grandes.

El Medidor de Poder de OJ aumenta a distinta velocidad dependiendo del OJ.

ORANGE STAR

Andy

Igualmente eficiente en tierra, mar y aire, siempre está listo para el combate y no tienen ningún punto débil.

MEGA REPARACIÓN: Restablece 2 PV a todas las unidades

IMPULSO TECNICO: Restablece 5 PV a todas las unidades. Aumenta la potencia y el rango de movimiento en 1 espacio.

Sami

Sus soldados de a pie tienen una potencia de ataque superior y pueden capturar propiedades en menos tiempo. Sus unidades de transporte también disponen de un mayor rango de movimiento. Sin embargo, es bastante débil en combate directo contra unidades que no sean de infantería.

SUPERAVANCE: El rango de movimiento de las unidades mecanizadas y de infantería aumenta en 1. También aumenta la potencia de ataque.

MARCHA TRIUNFAL: Aumenta el movimiento de todas las tropas de a pie en 2 espacios. Pueden capturar en un turno, aunque no tengan todos los PV.

Max

Sus unidades terrestres (menos infantería), aéreas y navales son especialmente potentes en combate directo. Sin embargo, sus unidades de ataque indirecto tienen rangos de ataque reducidos y baja capacidad destructora.

MAXFUERZA: Aumenta ligeramente la potencia de las unidades directas, y el rango de movimiento aumenta en 1 espacio

ONDA EXPANSIVA: La potencia de las unidades directas aumenta de forma espectacular y el rango de movimiento sube 2 espacios.

BLUE MOON

Olaf

La nieve no reduce el rango de movimiento de Olaf, ya que viene de un país frío. La lluvia, sin embargo, es otro cantar. Es un fantarrón, pero también un oficial sólido sin puntos débiles

VENTISCA: Hace que nieve, creando condiciones favorables para sus unidades.

FURIA INVERNAL: Una poderosa ventisca merma el avance enemigo y resta 2 PV a todas las tropas enemigas.

Grit

Sus unidades de combate indirecto tienen un mayor rango de ataque y potencia. Sin embargo, todas sus unidades son débiles en combate directo.

EMBOSCADA: Aumenta el rango y la potencia de las armas de larga distancia.

CAMUFLAJE: Las armas indirectas pueden disparar 2 espacios más lejos de lo normal. También aumenta la potencia de disparo.

Colin

Despliega unidades a costes más bajos. Todas sus unidades tienen una potencia de ataque ligeramente reducida, que puede ser resultado de su falta de experiencia de campo.

FIEBRE DEL ORO: Multiplica los fondos para el despliegue de tropas por 1,5.

PODER DEL DINERO: Usa su riqueza para aumentar la potencia de sus armas. Cuantos más fondos haya, mayor será la potencia de las unidades.

YELLOW COMET

Kanbei

Todas sus unidades poseen capacidades ofensivas y defensivas superiores, pero son más caras.

FUERZA MORAL: Aumenta el rango de ataque de todas las unidades.

ESPIRITU SAMURAI: Refuerza la capacidad defensiva y ofensiva de todas las unidades. El daño sufrido en contraataques se multiplica por 1,5.

Sonja

El rango de visión de todas sus unidades aumenta en 1 espacio durante la NIEBLA DE GUERRA. Tiene la capacidad de esconder los PV de sus unidades frente a sus enemigos. Su potencia de ataque es un poco escasa, pero tiene una mayor capacidad de contraataque.

ULTRAVISIÓN: Aumenta el rango de visión en 1 espacio y muestra las unidades enemigas ocultas en bosques, arrecifes y otras áreas.

CONTRAATAQUE: Todas las unidades reciben un aumento de rango de visión de 1 espacio. Además, su potencia de contraataque también crece.

Sensei

Los soldados de a pie tienen una mayor potencia de ataque, y el rango de movimiento de sus unidades de transporte aumenta en 1 espacio. Es un experto en helicópteros de combate, que tienen una capacidad ofensiva superior.

MISIÓN AÉREA: Sube la capacidad ofensiva de los helicópteros. Aparecen unidades de infantería con 9 PV en todas sus ciudades.

ASALTO AÉREO: Sube la capacidad ofensiva de los helicópteros. Aparecen unidades mecanizadas con 9 PV en todas sus ciudades.

GREEN EARTH

Águila

Águila es un especialista aéreo cuyos aviones y helicópteros consumen menos combustible que los de los otros ejércitos, y tienen mayor capac dad ofensiva y defensiva. Sin embargo, sus unidades navales son bastante débiles.

ASALTO RELÁMPAGO: Aumenta la capacidad ofensiva y defensiva de todas las unidades aéreas.

ATAQUE RELÁMPAGO: Todas las unidades que no sean de infantería y hayan ejecutado órdenes podrán moverse otra vez.

Drake

Sus unidades navales tienen un rango de movimiento de 1 espacio más, y una capacidad defensiva igeramente superior. Sus unidades aéreas son más déb es. La lluvia no afecta a movim ento de sus tropas.

TSUNAMI: Provoca un maremoto que resta 1 PV a todas las unidades enemigas y reduce su combustible a la mitad.

TIFÓN: Provoca un maremoto que resta 2 PV a las unidades enemigas y reduce su combustible a la mitad. Obstaculiza el movimiento enemigo.

Jess

Todas sus unidades vehiculares poseen una mayor capacidad ofensiva. Su infantería y sus unidades navales y aéreas son algo más débiles en los ataques.

TURBO: El rango de movimiento de sus vehículos sube 1 espacio. Aumenta la potencia de disparo y recibe munición y combustible.

SUPERTURBO: Aumenta el rango de movimiento de sus vehículos 2 espacios, así como la potencia ofensiva. Recibe munición y combustible.

BLACK HOLE

Flak

Posee una gran potencia de ataque, pero su carencia de sutileza reduce considerablemente su efectividad.

FUERZA BRUTA: Aumenta la dispersión del fuego. Existe la posibilidad de un ataque superpotente, aunque no siempre.

GOLPE BÁRBARO: Su poder ofensivo aumenta de forma espectacu ar, a igual que el rango de dispersión.

Maverik

Todas sus unidades poseen una potencia de ataque superior, pero su Poder de OJ tarda demasiado en llenarse.

OLA NEGRA: Todas las unidades dañadas recuperan 1 PV. Además, todas las unidades enemigas pierden 1 PV.

TORMENTA NEGRA: Todas las unidades dañadas recuperan 2 PV. Además, todas las unidades enemigas pierden 2 PV.

Adder

Un gran estratega de mente ágil cuyo Poder de OJ se llena mucho más rápido que el de los demás OJ.

VIENTO LATERAL: El rango de movimiento de todas as unidades aumenta 1 espacio.

ESCUADRÓN MORTAL: E rango de movim ento de todas las unidades aumenta 2 espacios.

Kat

Utiliza el terreno con tanta efectividad que sus tropas reciben una bonificación ofensiva igual a la cobertura defensiva del terreno que ocupan.

PODER: Además de ut lizar las características del terreno para aumentar su poder de fuego, e coste de movimiento de todas las unidades desciende a 1.

SÚPER PODER: Los efectos del terreno se doblan y se usan para aumentar el poder ofensivo. Además, el coste de movimiento de todas las unidades desciende a 1.

Sturm

Todas sus unidades tienen un poder de ataque superior. No pueden moverse a través de cualquier tipo de terreno por el mismo coste de movimiento, pero sufre con nieve.

METEOROATAQUE: Utilizando un gran meteorito daña todas las unidades en 8 PV. Aumenta el poder de fuego y de defensa de sus unidades.

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido:

LENGUAJE PARA ADULTOS

DISCRIMINACIÓN

DROGAS

MIEDO

CONTENIDO SEXUAL

VIOLENCIA

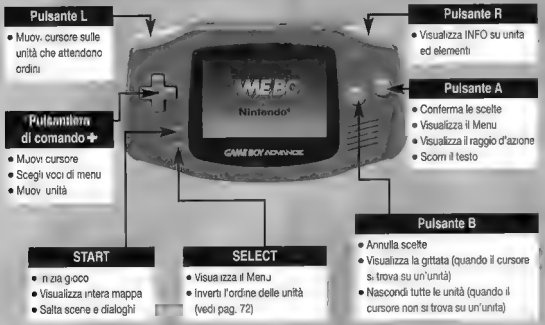
Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

http://www.pegi.info

INDICE

I comandi 64
Preparazione al combattimento .. 65
Schermo Selezione Modalità 65
Salvataggio 65
Regole per il combattimento 66
Unità 68
Il Menu 72
Nebbia 74
Selezionare una modalità 74
Informazioni sulle unità 85
Informazioni sul terreno 88
Virtù UC 90

I COMANDI



Per reimpostare il gioco, premi SELECT, START e i pulsanti A e B

PREPARAZIONE AL COMBATTIMENTO

Inserisci la cassetta di gioco ADVANCE WARS™ 2: BLACK HOLE RISING nel Game Boy Advance™ e accendi (ON). Dopo il logo GAME BOY apparirà lo **schermo Selezione Lingua**, dal quale puoi scegliere una delle lingue (ENGLISH, FRANÇAIS, DEUTSCH, ESPAÑOL o ITALIANO) usando la pulsantiera di comando ✚. Per accedere allo **Schermo Selezione Modalità** premi START nello **Schermo di Titolo.**

SCHERMO SELEZIONE MODALITÀ

In ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING ci sono ben 6 modalità tra le quali scegliere. Usa la pulsantiera di comando ✚ per scegliere una modalità, premi poi il pulsante A per confermare la scelta. Per alcune modalità, potrebbe apparire un'ulteriore finestra di scelta.

In alcune finestre, quando giochi per la prima volta, puoi scegliere solo l'opzione NUOVA.

SALVATAGGIO

Ci sono due modi di salvare i dati di gioco, completando una missione o scegliendo SALVA dal Menu durante il combattimento.

A missione completata

Quando finisci una missione, ti verrà chiesto se vuoi salvare i dati di gioco. Usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare SÌ e premi il pulsante A per confermare la scelta.

Il Menu

Durante il combattimento puoi salvare i dati di gioco in qualsiasi momento. Seleziona il comando SALVA dal Menu (vedi pag. 73) e premi il pulsante A. Ti verrà chiesto se vuoi salvare i dati di gioco correnti. Per riprendere a giocare da quel punto, scegli CONTINUA dallo **schermo Selezione Modalità.**

*Le partite in **modalità Gamelink** non possono essere salvate.*

Cancellare tutti i dati di gioco salvati

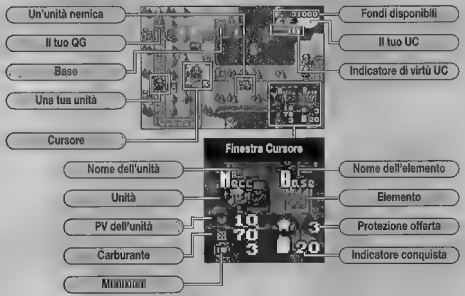
Se vuoi cancellare tutti i dati in memoria, all'accensione del Game Boy Advance tieni premuto SELECT, il pulsante L e ✦ sulla pulsantiera di comando ✚. Usa la pulsantiera di comando ✚ per scegliere SÌ e premi il pulsante A per confermare.

Una volta cancellati, i dati di gioco non possono essere recuperati, quindi fai attenzione!

REGOLE PER IL COMBATTIMENTO

Lo **schermo di gioco** è suddiviso in riquadri. Il raggio di azione e la gittata delle armi di ciascuna unità sono espressi in spazi. Su alcuni di essi sono presenti QG (Quartier Generale), basi e altre proprietà, mentre altri sono caratterizzati da un determinato tipo di terreno, come montagne o mare.

Schermo di gioco



Combattimento

Le battaglie si svolgono in questo modo: un UC (Ufficiale Comandante) impartisce degli ordini (FUOCO, CONQUISTA, ecc.) alle proprie truppe e poi aspetta che gli altri UC facciano lo stesso. Quando tutti gli UC hanno completato il loro turno di gioco, finisce il giorno. La battaglia prosegue fino a quando non c'è un vincitore.

Eserciti

Ci sono 5 diversi eserciti in ADVANCE WARS 2: Orange Star, Blue Moon, Yellow Comet, Green Earth e Black Hole (il nemico). Tu impartirai ordini a tutte le unità, tranne quelle nemiche, attraverso gli Ufficiali Comandanti.

Risultato della battaglia

Missione compiuta (VITTORIA)

Una missione si può vincere in due modi diversi: conquistando il QG o sconfiggendo tutte le truppe nemiche. Per conquistare il Quartier Generale nemico sposta una truppa di FANTERIA semplice o MECCANIZZATA sul QG e scegli CONQST. Per sconfiggere le truppe nemiche devi distruggere tutte le unità nemiche.

A seconda delle regole impostate e della mappa, la vittoria potrebbe essere determinata dalla conquista di un certo numero di proprietà.

Missione fallita (DISFATTA)

Ci sono tre modi di perdere una battaglia: se viene conquistato il tuo QG, se le tue truppe vengono sconfitte o se ti arrendi. La conquista del QG e la sconfitta sono descritte sopra. Per arrenderti, invece, scegli OPZIONI sul Menu e poi ARRENDITI.

Le condizioni per vincere variano a seconda della modalità scelta.

UNITÀ

Alcune unità possono essere composte da più soldati, ve colo armi, ma vengono comunque rappresentate sulla mappa di gioco con una singola icona. Ciascuna unità all'inizio possiede 10 PV (Punti Vita).

I fondi e lo schieramento

Fondi

Ci vogliono fondi per schierare in campo le unità! I fondi vengono guadagnati grazie alle proprietà (basi, città, QG ecc.) delle quali si dispone. Gli incassi giornalieri vengono aggiunti al totale all'inizio di ogni nuovo giorno. I fondi non utilizzati restano disponibili per il giorno successivo, ma quando si conclude una battaglia si ricomincia da capo.

Schieramento delle unità

Tra i diversi tipi di proprietà ce ne sono tre dalle quali si possono schierare delle unità: basi, porti e aeroporti. Premi il pulsante A per accedere al **Menu di Schieramento**, poi premi ↑ e ↓ sulla pulsantiera di comando ✚ per scegliere l'unità che vuoi schierare. Conferma la scelta premendo di nuovo il pulsante A. L'unità selezionata apparirà su quella proprietà e al turno successivo sarà pronta a ricevere ordini.

Movimento

Ciascuna unità si può muovere una volta per turno. Usa il cursore per scegliere l'unità che vuoi spostare e premi il pulsante A. A questo punto apparirà il raggio d'azione dell'unità selezionata. Sposta il cursore dove vuoi che l'unità si muova. Una freccia rossa indicherà il percorso dell'unità. Dopo averla spostata, apparirà il **Menu Ordini** (ATTENZIONE: due unità non possono occupare contemporaneamente il medesimo spazio). Nel **Menu Ordini** possono figurare le seguenti voci: CONQST (conquista), FUOCO (attacca), AIUTI (rifornisci le unità), UNISCI, CARICA, SCARICA. Usa ↑ e ↓ sulla pulsantiera di comando ✚ per scegliere l'ordine da impartire e premi il pulsante A per confermarlo. Se a un'unità viene ordinato di attendere, non può essere spostata fino al turno successivo.

Carburante

Le unità di terra consumano carburante solo quando si muovono, mentre quelle aeree e navali anche quando rimangono ferme, e, una volta esaurito il carburante cadono o affondano. Per questo è importante controllare il livello del carburante indicato nella FINESTRA CURSORE.

Annullare gli ordini di spostamento

Gli ordini di spostamento delle unità possono essere annullati finché non sono stati confermati. Di solito, le unità non consumano carburante quando l'ordine di spostamento viene annullato, ma in presenza di NEBBIA (vedi pag. 74) le unità consumano carburante anche in questo caso.

Conquista (CONQST)

L'ordine di conquista appare quando spostI un'unità di fanteria, leggera o meccanizzata, su una proprietà neutrale o nemica. Conferma l'ordine di conquista con il pulsante A per fare in modo che la tua truppa espugni la proprietà. Per conquistare una proprietà, basta far scendere a zero l'indicatore di conquista. Il numero viene scalato di tanti punti quanti sono i PV della truppa che sta conquistando. Un'unità di fanteria leggera o meccanizzata con 10 PV può conquistare una proprietà con numero di conquista 20 in 2 giorni. Una volta espugnata, la proprietà diventa del colore dell'esercito al quale appartiene.

FUOCO

L'ordine FUOCO appare nel **Menu Ordini** quando un'unità è in condizione di attaccare un nemico. Dopo aver scelto di attaccare impartendo l'ordine FUOCO e premendo il pulsante A, apparirà il cursore di Attacco. Se alla tua portata ci sono diverse unità nemiche, puoi selezionarne una spostando il cursore con la pulsantiera di comando ✚. Dopo aver scelto l'unità che vuoi colpire, premi il pulsante A per confermare la scelta. A quel punto la tua unità aprirà immediatamente il fuoco.

Tipi di attacco

A seconda dell'unità, è possibile sferrare un attacco diretto oppure indiretto. Le unità di combattimento diretto possono spostarsi e attaccare nello stesso turno, mentre quelle di attacco indiretto possono fare solo un'azione alla volta. Queste unità offrono il vantaggio di non subire un contrattacco.

La gittata delle unità di combattimento indiretto varia da un tipo di unità all'altro.

Quando un'unità perde tutti i suoi PV esplode e sparisce dallo schermo.

AIUTI

Puoi rifornire le unità riportando al massimo la loro riserva di carburante e le munizioni spostando vicino ad esse un APC (Armored Personnel Carrier, mezzo di trasporto truppe blindato). Un altro modo per rifornire le unità di munizioni e carburante è farle fermare su una proprietà, dove, oltre ai rifornimenti recuperano 2 PV per ogni giorno trascorso.

Per effettuare il rifornimento, sposta l'APC in uno degli spazi adiacenti all'unità che vuoi rifornire. Nel **menu Ordini** apparirà AIUTI. Scegli questa voce e premi il pulsante A per confermare.

[!] *Se l'APC si trova vicino a più unità, verranno rifornite tutte.*

Le unità navali e aeree possono rifornirsi e recuperare PV rifugiandosi rispettivamente in porti e aeroporti, ma possono anche rifornirsi di munizioni e carburante spostandosi vicino a un APC.

[!] *Usare le basi per fare rifornimento e recuperare PV non è un'operazione gratuita, ma non ti preoccupare, i costi verranno dedotti automaticamente dai fondi disponibili.*

UNISCI

Puoi unire due unità dello stesso tipo e farle diventare una, se entrambe sono state danneggiate, basta spostare un'unità sullo stesso spazio occupato da un'unità dello stesso tipo e scegliere UNISCI dal **Menu Ordini**, poi premere il pulsante A per confermare la scelta. L'unità generata da quest'unione avrà una riserva di carburante e di munizioni pari alla somma delle riserve delle unità originarie, anche se questa non potrà mai eccedere il massimo della capienza.

[!] *Le unità sommano anche i loro PV quando vengono unite, ma non potranno mai superare il massimo di 10 PV.*

CARICA

Le unità da trasporto servono a trasportare altre unità. Sono utili soprattutto perché godono di un raggio di azione di norma superiore a quello delle unità che trasportano e inoltre potrebbero permettergli di attraversare tipi di terreno che normalmente non sono percorribili. Per caricare un'unità, selezionala con il cursore, spostala sullo spazio occupato da un'unità di trasporto e seleziona CARICA. Per avere informazioni sulle unità che stai trasportando, posiziona il cursore sul mezzo di trasporto.

[!] *Alcuni tipi di terreno ti potrebbero impedire di caricare, secondo il tipo di unità da trasporto che vuoi utilizzare.*

[!] *Le unità trasportate non vengono danneggiate se il veicolo sul quale si trovano viene colpito, ma se il veicolo venisse distrutto, anche le unità a bordo sparirebbero.*

[!] *Anche dopo aver ricevuto l'ordine ATTENDI, le unità da trasporto possono caricare truppe.*

SCARICA

Naturalmente le unità caricate possono essere anche scaricate. Usa il cursore per spostare il mezzo di trasporto nel posto desiderato e, se è possibile scaricare sul terreno scelto, apparirà l'ordine SCARICA. Dopo aver selezionato questa voce e aver premuto il pulsante A per confermare, apparirà il cursore che ti permette di scegliere dove scaricare l'unità. Se il mezzo di trasporto ha a bordo due unità, scegli quale scaricare usando la pulsantiera di comando ✚.

[!] *Le unità di trasporto con due unità a bordo possono scaricare entrambe nello stesso turno.*

[!] *Le unità non si possono muovere dopo essere state scaricate.*

ATTENDI

Quando hai finito di spostare un'unità appare ATTENDI nel **menu Ordini**. Selezionalo per porre fine al turno di quest'unità se non vuoi impartire altri ordini.

IL MENU

Per far apparire il Menu, sposta il cursore su uno spazio vuoto e premi SELECT o il pulsante A. Usa ↑ e ↓ per selezionare l'ordine e poi premi il pulsante A per confermare.

Le voci del menu variano in dipendenza alla modalità di gioco e le regole selezionate.

UC

Accedi ai dossier sugli UC. Usa ← e → per scegliere l'UC e ↓ per far scorrere il testo. Alla fine di ciascun dossier, un grafico ti fa vedere quali sono i parametri delle unità di quello specifico UC. Puoi constatare quanto siano differenti le capacità di ciascuna unità sotto il comando di diversi UC. Per avere un aiuto nell'interpretare il grafico, premi il pulsante R.

INFO

Accedi alle informazioni. Ci sono 4 voci di menu sotto la voce INFO: STATO, SCOPO, UNITÀ e REGOLE. Usa ↑ e ↓ per scegliere una voce e premi il pulsante A per confermare.

- **STATO**

Sotto questa voce troverai il nome della battaglia in corso, i giorni trascorsi dall'inizio della battaglia, il numero di basi possedute e informazioni sui fondi di ciascun esercito.

- **SCOPO (solo in modalità CAMPAGNA)**

Scopri quali sono le condizioni per vincere la battaglia.

- **UNITÀ**

Questo schermo mostra informazioni sulle tue truppe. Premi ← o → sulla pulsantiera di comando ✚ per selezionare una colonna e riorganizzare l'informazione in ordine numerico. Premi ↑ o ↓ sulla pulsantiera di comando ✚ per selezionare un'unità e premi il pulsante A per spostare il cursore dello schermo su quell'unità.

Seleziona una colonna e premi SELECT per alternare fra l'ordine crescente e decrescente.

- **REGOLE (non usate nelle modalità CAMPAGNA e BATTAGLIA)**

Controlla le regole del combattimento in corso. Da qui le puoi solo visualizzare, non cambiare.

Virtù UC (VIRTÙ) e virtù speciale UC (SPECIALE) (vedi pag. 90)

Queste opzioni appaiono soltanto quando l'indicatore di virtù UC è pieno. Sceglile quando vuoi usare una delle capacità speciali dell'UC.

OPZIONI

Il **Menu Opzioni** contiene 5 voci per regolare, ad esempio, la musica e la visualizzazione delle animazioni. Premi ↑ o ↓ sulla pulsantiera di comando ✚ per scegliere una voce del menu e premi il pulsante A per confermare.

- **ELIMINA**

Scegli questa voce per eliminare delle unità dal campo di battaglia. Usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare l'unità che vuoi eliminare e conferma con il pulsante A. Premi il pulsante B per interrompere l'eliminazione delle unità.

- **ARRENDITI**

Scegli SÌ per accettare la sconfitta e conferma con il pulsante A.

- **MUSICA**

Selezionalo e scegli MUSICA SÌ o MUSICA NO premendo il pulsante A.

- **VISUALIZZAZIONE**

Usa il pulsante A per impostare il tipo di animazione che preferisci.

- **CHIUDI MAPPA**

Questo comando serve a farti tornare in qualsiasi momento al **Menu Selezione Modalità**. Scegli SÌ e premi il pulsante A per confermare e porre fine alla battaglia.

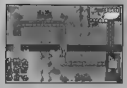
SALVA

Per salvare la battaglia in corso (vedi pag. 65).

FINE

Scegli questo comando quando hai finito di impartire ordini e vuoi concludere il turno.

NEBBIA



In alcuni campi di battaglia troverai la NEBBIA. La visibilità sarà dunque limitata e le tue unità potranno vedere solo entro un determinato raggio. La visibilità varia da unità a unità. Le unità di fanteria leggera e meccanizzata accrescono la loro visibilità di 3 spazi arrampicandosi sulle montagne.

SELEZIONARE UNA MODALITÀ

CAMPAGNA

Seleziona CAMPAGNA usando la pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A per confermare. Poi scegli NUOVA per cominciare una nuova campagna e vedrai il prologo di questa modalità, seguito dal **Menu Selezione Mappa**. Usa la pulsantiera di comando ✚ per spostare il cursore sulla mappa. Scegli una mappa posizionando il cursore su una bandierina e premendo il pulsante A.

SFIDA

Nella **modalità Sfida**, possono giocare fino a un massimo di quattro giocatori usando una sola cassetta di gioco. Si può anche giocare in squadre, in combattimenti 3 contro 1 o 2 contro 2. Quando si gioca in 4, il Giocatore 1 è il primo a impartire ordini alle sue truppe, alla fine del suo turno tocca al Giocatore 2 e così via. Dallo **schermo di Selezione Modalità**, scegli SFIDA, poi seleziona NUOVA per accedere allo **schermo Selezione Mappa**. Per visualizzare i vari tipi di mappa, usa i pulsanti L e R oppure ← e → sulla pulsantiera di comando ✚. Poi usa ↑ e ↓ per scegliere la mappa e premi il pulsante A per confermare la scelta.

Tipi di mappa per la modalità SFIDA:

SCHIERAMENTO	numero e tipo di unità predefiniti sono già schierate
MAPPE 3G	per tre giocatori
MAPPE 4G	per quattro giocatori
BATTAGLIA	mappe usate originariamente in modalità BATTAGLIA
STANDARD	mappe già apparse in ADVANCE WARS™
SFIDA	per due giocatori
GRAFICA	Mappe create da te.

Puoi acquistare altre mappe usando i punti che hai guadagnato nelle modalità CAMPAGNA e BATTAGLIA (vedi pag. 84).

Dopo aver scelto la mappa puoi formare le squadre. Scegli gli UC per la battaglia e assegnali a un giocatore o al computer (CPU). Usa ↑, ↓, ← e → sulla pulsantiera di comando ✚ per impostare tutto e poi premi il pulsante A. Nello schermo successivo, usa ↑ e ↓ sulla pulsantiera di comando ✚ per conferire a ciascun UC una lettera che indichi la squadra di appartenenza. Quando hai finito di impostare, premi il pulsante A.

Nelle battaglie con 3 o più eserciti puoi creare alleanze assegnando gli UC alla stessa squadra.

Segue lo **Schermo Regole**. Usa ← e → dalla pulsantiera di comando ✚ per spostarti da una regola all'altra e ↑ o ↓ per cambiare le impostazioni. Conferma premendo il pulsante A.

Regole

NEBBIA	Scegli se limitare la visibilità con NEBBIA o meno.
METEO	Scegli tra SOLE, NEVE, PIOGGIA e CASUALE. Quest'ultima opzione fa cambiare il tempo durante la battaglia.
FONDI	Decidi quanti fondi riceveranno gli eserciti per ogni proprietà.
GIORNI	Poni un limite di tempo alle battaglie. Vince chi ha più proprietà alla scadenza del tempo.
PROPR	Imposta un numero di proprietà da conquistare per poter vincere.
VIRTÙ	Attiva o disattiva le Virtù degli UC.
ANIMAZ	Seleziona il tipo di animazione che preferisci.

SALA GRAFICA

Nella SALA GRAFICA puoi progettare le tue mappe personalizzate e cambiare il colore dei capelli e dei vestiti degli UC.

MAPPA

Posiziona gli elementi del terreno e le unità ovunque vuoi per creare delle mappe assolutamente originali poi puoi usare le tue nuove creazioni nella modalità SFIDA o GAMELINK a più cassette (vedi pag. 79). È possibile scambiare le mappe con i tuoi amici accedendo alla modalità GAMELINK e scegliendo SCAMB.O (vedi pag. 80). Dal **menu Modalità** invece, puoi accedere alla Sala Grafica, da lì scegli MAPPA per disegnare una mappa secondo i tuoi gusti.

● Creare mappe personalizzate

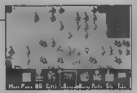
Lo schermo principale della sala grafica mappe

Appena aperta la sala grafica mappe, usa i pulsanti L e R per accedere ai menu di unità e terreno. Fai scorrere le immagini usando ✦ e ✦ poi usa ✦ e ✦ per vedere quali sono i colori disponibili. Sposta il cursore sull'area dove vuoi sistemare l'elemento selezionato e premi il pulsante A per posizionarlo.

Sala Grafica Mappe

Menu degli elementi (pulsante R)

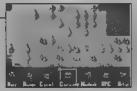
In questo menu trovi i QG, le città, tutti i tipi di base e inoltre le strade, i boschi e i fiumi.



Gli elementi speciali che appaiono nella ***modalità Campagna*** *non saranno disponibili.*

Menu Unità (pulsante L)

Ti permette di scegliere fanteria, carri armati e altre unità di terra. Puoi schierare anche unità aeree e navali.



Regole per la creazione delle mappe

La mappa deve avere almeno due QG di colori diversi e contenere almeno una unità schierata o una base di produzione per ciascuno degli eserciti.

Informazioni sulla finestra di menu

Premi SELECT per visualizzare il **menu della Sala Grafica Mappe**. Usa ✦ e ✦ per selezionare un elemento e premi il pulsante A per confermare.

FILE	Usa ✦ e ✦ per selezionare una voce di menu e premi il pulsante A per confermare.
GUIDA	Ti fornisce suggerimenti su come usare la Sala Grafica Mappe.
INFO	Visualizza il numero di basi e città presenti sulla mappa.
TOPOGRAFIA	Seleziona questa voce per riempire la mappa con un solo elemento. Se scegli CASUALE, il computer disegnerà una mappa per te.
FINE	Torna al **menu Modalità**.
CARICA	Apri una mappa salvata in precedenza. Usa ✦ e ✦ per selezionare una mappa e premi il pulsante A per confermare.
SALVA	Per salvare la mappa che stai creando. Usa a pulsantiera di comando ✚ per selezionare lo slot in cui salvare e premi il pulsante A.
DIGITA NOME	Assegna un nome alla tua mappa. Con questa opzione appare lo **schermo Inserimento Nome.**

UC

Sullo **Schermo di Cambiamento Colori**, usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare la combinazione di colori che preferisci, poi premi il pulsante A per confermare.

! *Gli UC ai quali hai modificato i colori, appariranno in tutte le modalità con le nuove impostazioni decise da te.*

GAMELINK

Scegli questa modalità e collega tra loro due o più Game Boy Advance usando un numero appropriato di cavi Game Link per Game Boy Advance™ (venduti separatamente) per ingaggiare una battaglia multi-giocatore o per scambiare le mappe da te create. Dallo **Schermo Modalità**, scegli GAMELINK per far apparire i **Menu Gamelink**. Puoi scegliere tra tre diverse modalità di GAMELINK: 1 CASSETTA, PIÙ CASSETTE e SCAMBIO. Per selezionare una modalità, usa ↑ e ↓ sulla pulsantiera di comando ✚ e conferma la tua scelta premendo il pulsante A.

1 CASSETTA

Fino a un massimo di quattro giocatori possono combattere usando una sola cassetta di gioco. La **modalità a 1 cassetta** dispone solo di 5 mappe sulle quali sfidarsi e non offre la possibilità di cambiare le regole impostate. Le opzioni del menu e le unità disponibili sono preimpostate in ciascuna mappa.

! *Prima di giocare devi collegare tutte le console con i cavi Game Link per Game Boy Advance (vedi pag. 82).*

Quando il Giocatore 1 seleziona 1 CASSETTA dal **menu Gamelink**, compare lo **schermo di Inserimento Giocatori**, di seguito il Giocatore 1 conferma il numero di giocatori e preme START.

! *Lo **schermo Inserimento Giocatori** apparirà solo sulla console del Giocatore 1, mentre su tutte le altre apparirà il logo del GAME BOY.*

! *Se il numero dei giocatori connessi non fosse esatto, controlla le connessioni e ripeti il collegamento.*

Collegamento non riuscito

Lo **schermo di collegamento non riuscito** appare se si verifica un errore mentre vengono trasmessi i dati. Se ciò dovesse succedere, spegni tutte le console, controlla tutte le connessioni dei cavi Game Link per Game Boy Advance e riavvia le impostazioni per la trasmissione dati.

Quando comincia il processo di trasmissione dati, appare lo **schermo di Caricamento** su tutte le console collegate.

! *Mentre il gioco si sta caricando, non spegnere (OFF) nessuna delle console e non scollegare i cavi Game Link per Game Boy Advance.*

! *Ci vuole un po' di tempo per scaricare i dati.*

Trasmissione dati non riuscita

Lo **schermo di Errore Trasmissione Dati** appare quando si verifica un errore durante la trasmissione dei dati. Se dovesse succedere, spegni tutte le console (OFF) controlla tutte le connessioni dei cavi Game Link per Game Boy Advance e reimposta lo scaricamento.

Quando la trasmissione dati è finita, apparirà sullo **schermo del Giocatore 1** lo **schermo Selezione Mappa.** Il Giocatore 1 a questo punto può scegliere una mappa usando la pulsantiera di comando ✚, premere il pulsante A per confermare e dare inizio al combattimento.

PIÙ CASSETTE

Per giocare in modalità PIÙ CASSETTE serve una cassetta di gioco per ciascun giocatore.

! *Prima di giocare, devi collegare tutti i Game Boy Advance con i cavi Game Link per Game Boy Advance (vedi pag. 82).*

Tutti i giocatori devono scegliere la modalità PIÙ CASSETTE dal **menu Gamelink** per far apparire lo **Schermo Inserimento Giocatori**. Quando tutti i giocatori sono stati inseriti, il Giocatore 1 deve premere START.

! *Se il numero di giocatori che risultano inseriti non fosse corretto, controlla le connessioni dei cavi e ripeti il collegamento.*

Se si dovesse verificare un errore di trasmissione dati, fare riferimento alle informazioni riportate nella sezione "1 CASSETTA".

Quando la trasmissione dati è conclusa, apparirà su tutte le console lo **schermo Selezione Mappa**. Usa ← e → sulla pulsantiera di comando ✚ per scegliere il tipo di mappa e poi ↑ e ↓ per scegliere la mappa. Premi il pulsante A per confermare.

! *Qualunque giocatore può selezionare una mappa per la battaglia. Le mappe disponibili cambiano a seconda del numero dei giocatori collegati.*

Il prossimo passo è quello di scegliere un UC dallo **schermo Squadre**, usando ↑ e ↓ sulla pulsantiera di comando ✚. Ciascun giocatore deve poi premere il pulsante A per confermare la propria scelta.

! *Quando partecipano 3 o più giocatori, si possono creare delle squadre assegnando più giocatori alla stessa squadra (vedi pag. 75)*

A questo punto bisogna impostare le REGOLE, che possono essere impostate come nella modalità SFIDA. Usa ← e → per selezionare le regole e ↑ e ↓ per cambiare le impostazioni. Premi A per confermare e dare inizio al gioco.

! *Le regole possono venire impostate da qualsiasi giocatore ma non possono essere cambiate dopo l'inizio del gioco.*

! *In questa modalità il computer non può assumere il controllo di alcun esercito.*

SCAMBIO

Entra in questa modalità per scambiare le mappe progettate nel a SALA GRAFICA MAPPE.

! *Prima di scambiare mappe, devi collegare tutti i Game Boy Advance con i cavi Game Link per Game Boy Advance (vedi pag. 82).*

Nella **modalità Scambio**, il mittente invia le mappe e il destinatario le riceve. Il mittente può inviare mappe a tutti i giocatori collegati.

! *Non puoi scambiare una mappa senza averla prima salvata. Si può inviare solo una mappa alla volta.*

Scegli GAMELINK dallo **schermo Selezione Modalità** usando la pulsantiera di comando ✚ e poi premi il pulsante A. Quando accedi allo schermo successivo, tutti i giocatori seguono la stessa procedura per scegliere SCAMBIO. Quando tutti i giocatori sono stati inseriti, il Giocatore 1 deve premere START per avviare la trasmissione dati.

! *Se il numero dei giocatori collegati non è corretto, controlla le connessioni dei cavi e ricomincia il processo di collegamento.*

Quando la trasmissione dati è terminata, appare lo **schermo di Selezione Mittente**. Usa ← e → sulla pulsantiera di comando ✚ per selezionare il mittente. Premi A per confermare.

! *Qualsiasi giocatore può scegliere il mittente.*

Scegli la mappa da inviare usando ← e → dalla pulsantiera di comando ✚, poi premi il pulsante A per confermare.

Schermo mittente

Usa ← e → sulla pulsantiera di comando ✚ per scegliere dove salvare la mappa, poi premi il pulsante A per confermare.

Schermo destinatario

! *Si possono salvare fino a un massimo di 3 mappe.*

Se si verificassero degli errori di collegamento o di trasmissione dat , consulta le informazioni riportate a pag. 79.

Mentre si attende che altri giocatori salvino le mappe, apparirà uno **schermo di Attesa.** Il trasferimento di dati ha inizio quando tutti i giocatori hanno scelto dove vogliono salvare le mappe. Durante la trasmissione dei dati apparirà lo **schermo Caricamento.** Terminata la trasmissione dati, si torna automaticamente **al menu Gamelink.**

! *Le mappe scambiate grazie a questa modalità possono essere utilizzate nelle **modalità Sfida** e **Più Cassette.***

Gioco con più cassette e con una sola cassetta

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE.

Materiale necessario

Game Boy Advance ..... Una console per giocatore

Cassette di gioco
Gioco con più cassette ..... Una cassetta per giocatore
Gioco con una cassetta ..... Una cassetta

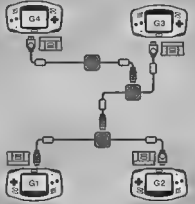
Cavi Game Link per Game Boy Advance ..... Due giocatori: un cavo
..... Tre giocatori: due cavi
..... Quattro giocatori: tre cavi

Istruzioni per il collegamento

Gioco con più cassette:

1. *Assicuratevi che gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance siano su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.*
2. *Collegate i cavi Game Link fra di loro e alla presa collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.*
3. *Spostate gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
4. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con più cassette.*

- *Collegate sempre il numero di Game Boy Advance corrispondente ai giocatori.*
- *Il giocatore che inserisce il connettore piccolo di colore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1 (G1).*



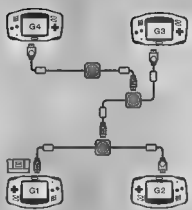
Game Boy Advance e cavi Game Link per Game Boy Advance

Osservate la figura per il collegamento dei cavi Game Link al Game Boy Advance (notate che il connettore piccolo è di colore viola mentre quello grande è grigio).

Gioco con una cassetta:

1. *Assicuratevi che gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance siano su OFF, quindi inserite la cassetta di gioco nell'apposito alloggiamento del giocatore 1 (G1).*
2. *Collegate i cavi Game Link fra di loro.*
3. *Inserite i cavi Game Link nelle prese collegamento esterno (EXT), assicurandovi di collegare il connettore piccolo di colore viola al Game Boy Advance del giocatore 1 e i connettori grandi grigi agli altri Game Boy Advance.*
4. *Spostate gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
5. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con una cassetta.*

- *Collegate sempre il numero di Game Boy Advance corrispondente ai giocatori.*



Game Boy Advance e cav Game Link per Game Boy Advance

Osservate la figura per il collegamento dei cavi Game Link al Game Boy Advance (notate che la cassetta di gioco e il connettore piccolo di colore viola vanno inseriti nel Game Boy Advance del giocatore 1).

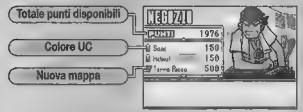
Risoluzione dei problemi

Nelle seguenti situazioni possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati di gioco:

- *Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.*
- *Quando sono collegati più di quattro Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.*
- *Quando la cassetta di gioco non è inserita nel Game Boy Advance del giocatore 1 (gioco con una cassetta).*

NEGOZIO

Guadagna punti vincendo le battaglie in modalità CAMPAGNA e BATTAGLIA, poi vieni qui per comprare nuove mappe, nuovi UC e per poter acquisire la possibilità di cambiare i colori degli UC. Hachi, il proprietario, aspetta con impazienza un acquirente e soprattutto qualcuno a cui rivelare i suoi pettegolezzi!



Quando hai completato la modalità CAMPAGNA, puoi acquistare la SALA SUONO, che contiene le musiche della colonna sonora usata in tutto il gioco, oltre a qualche sorprendente immagine.

BATTAGLIA

Proseguendo nella Modalità BATTAGLIA, puoi guadagnare gradi e fondi. Il grado da te conseguito in ogni battaglia appare sullo **schermo Selezione Mappa** accanto a ciascuna mappa. Nello **schermo Selezione Modalità** usa ↑ e ↓ sulla pulsantiera di comando ✚ per selezionare BATTAGLIA, premi il pulsante A per confermare. Nel **menu successivo**, scegli NUOVA o CONTINUA per far apparire lo **schermo Selezione Mappa**. Scegli una mappa usando ↑ e ↓ sulla pulsantiera di comando ✚ e conferma con il pulsante A. Accederai così al prossimo schermo dove potrai scegliere gli UC. Scegli un esercito usando ↑ e ↓, poi l'UC con ← e →. Premi il pulsante A per far apparire lo schermo di conferma, premilo nuovamente per confermare la scelta di esercito e UC. Quando hai finito, comincia la battaglia.

Le mappe e gli elementi disponibili nel menu variano da modalità a modalità.

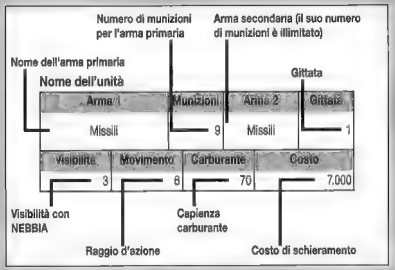
Record

Dallo **schermo Selezione Mappa** della modalità BATTAGLIA, scegli una mappa e premi il pulsante R per visualizzare i cinque punteggi migliori ottenuti su quella mappa.

INFORMAZIONI SULLE UNITÀ

Ciascuna unità che compare in ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING ha delle caratteristiche specifiche. Conoscere i punti di forza e le debolezze del tuo esercito ti aiuterà a elaborare una strategia più precisa ed efficace.

Lettura dei dati



Le unità che dispongono di due tipi di armi cambiano l'arma a seconda di che tipo di unità stanno attaccando.

Alcune unità non dispongono di armi.

Con la distruzione delle unità di trasporto, spariscono anche le unità a bordo.

Unità di terra

Fanteria (FANT)
Le unità meno costose da schierare
Catturano proprietà ma hanno una limitata potenza di fuoco.

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Nessuna	0	Mitra	1

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
2	3	99	1 000

Veicolo da ricognizione (RICOGN)
Costruit apposta per l'esplorazione Forti contro la fanteria, dispongono di un ampio raggio d'azione.

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Nessuna	0	Mitra	1

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
5	8	80	4.000

Carro armato medio (C.ARM.M)
Hanno ottime capacità offensive e difensive.

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Cannone medio	8	Mitra	1

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
1	5	50	16.000

APC
Trasportano le unità di fanteria leggera e meccanizzata, riforniscono le altre unità di carburante e munizioni ma non dispongono di nessun tipo di arma.

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Nessuna	0	Nessuna	0

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
1	6	70	5.000

Fanteria meccanizzata (MECC)
Contro i veicoli usano il bazooka.
Resistenti ai carri armati, anche loro conquistano proprietà.

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Bazooka	3	Mitra	1

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
2	2	70	3.000

Carro armato (C.ARMT)
Il basso costo di questo piccolo carro e il suo ampio raggio d'azione lo rendono molto utile in campo.

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Cannone carro armato	9	Mitra	1

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
3	6	70	7 000

NEOTANK
I neotank sono costosi, ma sono le migliori unità di terra. Trova i progetti di questo potente mezzo per poterlo schierare tra le tue fila.

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Neocannone	9	Mitra	1

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
1	6	99	22 000

Artiglieria (ARTIGL)
Molto economiche, queste unità fanno fuoco sulle forze nemiche a distanza.

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Cannone	9	Nessuna	2-3

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
1	5	50	6.000

Lanciarazzi (L.RAZZI)
Aprono fuoco a distanza su unità di terra e navali, sparano più lontano dell'artiglieria.

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Razzi	6	Nessuna	3-5

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
1	5	50	15 000

Lanciamissili (L.MISSILI)
Potentissimi contro le forze aeree.
In caso di nebbia, hanno una visibilità molto ampia.

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Missili terra-aria	6	Nessuna	3-5

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
5	4	50	12.000

Antiaerea (AA)
Queste unità sono efficaci contro unità aeree e fanteria, ma non la spuntano contro i carri armati

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Cannone Vulcan	9	Nessuna	1

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
2	6	60	8 000

Unità aeree

CACCIA
Sono i principi del cielo, infliggono danni gravissimi alle altre unità d'aria.

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Missili	9	Nessuna	1

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
2	9	99	20 000

Elicottero da combattimento (ELICOTT)
La loro versatilità nel colpire diversi tipi di unità li rende indispensabili sul campo di battaglia

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Missili	6	Mitra	1

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
3	6	99	9 000

Bombardiere (BOMB.RE)
Sono molto costosi, ma estremamente efficaci contro le unità di terra e navali.

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Bombe	9	Nessuna	1

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
2	7	99	22 000

Elicottero da trasporto (ELIC.TRP)
Trasportano fanteria sia leggera che meccanizzata, ma sono sprovvisti di armi.

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Nessuna	0	Nessuna	0

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
2	6	99	5 000

Nave da guerra (NAVE G.)
I cannoni, di cui è dotata questa potente unità, hanno una gittata molto ampia e una potenza di fuoco devastante per le altre unità navali.

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Cannone	9	Nessuna	2–6

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
2	5	99	28.000

Nave da sbarco (SBARCO)
Unità da trasporto, possono imbarcare fino a due unità di terra alla volta.

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Nessuna	0	Nessuna	0

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
1	6	99	12.000

Incrociatore (INCROC)
Particolarmente efficaci contro le unità aeree e i sommergibili, possono persino trasportare fino a due elicotteri per volta.

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Missili anti sommergibile	9	Mitragliatrice antiaerea	1

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
3	6	99	18.000

Sommergibile (SOMMGB)
Quando sono immersi possono venire attaccati solo da altri sommergibili e da incrociatori, inoltre per scovarli bisogna trovarsi in uno spazio adiacente.

Arma 1	Munizioni	Arma 2	Gittata
Torpedini	6	Nessuna	1

Visibilità	Movimento	Carburante	Costo
5	5	60	20.000

INFORMAZIONI SUL TERRENO

Il terreno gioca un ruolo di fondamentale importanza nella strategia bellica in quanto incide sui movimenti delle truppe e offre anche copertura difensiva.

Quartier Generale (QG)
Ciascun esercito schierato in campo possiede un quartier generale che serve da base per le operazioni. Un QG può rifornire di carburante e munizioni, restituire PV e offrire un'ottima copertura difensiva a tutte le unità di terra. Se riesci a catturare il QG nemico, la vittoria sarà tua.

BASE
Dalle basi puoi schierare le unità di terra. Inoltre forniscono aiuti, recupero PV ed elevata protezione difensiva.

Aeroporto (AEROP)
Grazie ad essi puoi schierare unità aeree, che in caso di bisogno possono rifugiarsi qui per recuperare PV, munizioni e carburante. Gli aeroporti offrono anche una buona protezione difensiva.

PORTO
Da questi cantieri vengono costruite le unità navali. Oltre a rifornire di aiuti e a riparare le unità navali (facendo recuperare PV), offrono una difesa eccellente.

CITTÀ
Le città possono essere alleate, neutrali o controllate dal nemico. La fanteria leggera e quella meccanizzata sono in grado di conquistare le città neutrali e quelle nemiche. Una volta diventate alleate, queste forniscono aiuti alle unità e facendole anche recuperare PV.

Silo missilistico (SILO)
I silos possono venire usati solo dalla fanteria leggera o meccanizzata, infatti spostando una di queste unità sul silo, si può lanciare un missile con gittata illimitata e colpire le unità che si trovano racchiuse nel mirino che comparirà. Ogni silo può lanciare un solo missile.

Strada (STRD)
Le strade permettono ai veicoli di spostarsi più velocemente senza incontrare ostacoli, tuttavia non offrono copertura difensiva.

PIANA
Tipo di terreno più comune, offre una copertura difensiva minima.

BOSCO
Quando c'è NEBBIA, le unità nei boschi possono essere scorte solo dalle unità che si trovano negli spazi adiacenti e dalle unità aeree. Queste ultime non si possono nascondere nei boschi.

MONTI
Solo la fanteria leggera e meccanizzata e le unità aeree possono attraversare i monti. In caso di NEBBIA, quando le unità di fanteria salgono sui monti la loro visibilità aumenta di tre spazi e inoltre godono di un'ottima protezione.

FIUME
I corsi d'acqua che attraversano il territorio possono venire attraversati solo dalla fanteria leggera o meccanizzata e dalle unità aeree. Non offrono alcun riparo.

PONTE
I ponti sono essenziali in quanto consentono alle unità di terra di attraversare i corsi d'acqua, ma questo è l'unico vantaggio che offrono.

MARE
Può essere attraversato solo usando unità navali o aeree e non offre nessun vantaggio difensivo.

Spiaggia (SPGG)
Offre alle navi da sbarco l'opportunità di caricare e scaricare. Quasi tutte le unità possono spostarsi sulle spiagge ma non offrono copertura difensiva.

SCOGLI
In caso di NEBBIA le unità che si trovano su di essi possono essere avvistate solo dalle unità in posizione adiacente e dalle unità aeree. Queste ultime però non risultano occultate dagli scogli.

Tubatura (TUBO)
Queste strutture indistruttibili impediscono il passaggio a qualunque unità.

Giuntura della tubatura (TUBO)
Alcune sezioni delle tubature sono vulnerabili e possono essere distrutte permettendo così alle unità di passare.

Laboratorio (LAB)
(presenti solo nella modalità CAMPAGNA)
Edifici ben protetti, atti alla ricerca. Risultano visibili solo ai verificarsi di determinate condizioni. Se riesci a conquistare un laboratorio, nella missione successiva avrai la possibilità di produrre i Neotank.

Cannone nero (CANNONE)
(presenti solo nella modalità CAMPAGNA)
Cannoni speciali con una gittata molto ampia ed elevata potenza di fuoco. Dispongono di una quantità illimitata di munizioni e solo l'esercito nemico li può utilizzare. Sono comunque vulnerabili agli attacchi.

Minicannone (CANNONE)
(presenti solo nella modalità CAMPAGNA)
Anche se non sono potenti quanto i cannoni neri, si tratta comunque di armi formidabili. Dispongono di una quantità illimitata di munizioni e solo l'esercito nemico li può utilizzare. Sono comunque vulnerabili agli attacchi.

LASER
(presenti solo nella modalità CAMPAGNA)
Questo laser quadridirezionale colpisce qualsiasi unità a tiro, senza distinzione. Dispone di una quantità illimitata di munizioni e solo l'esercito nemico lo può utilizzare. È comunque vulnerabile agli attacchi.

Necrolaser (NECRO)
(presenti solo nella modalità CAMPAGNA)
Fiore all'occhiello dell'esercito di Black Hole, questo laser gigantesco fa fuoco in una sola direzione ma con una potenza devastante e colpendo solo le unità nemiche. Consuma talmente tanta energia che non può essere usato a ogni turno. Dispone di una quantità illimitata di munizioni e solo l'esercito nemico lo può utilizzare. È comunque vulnerabile agli attacchi.

FABBRICA
(presenti solo nella modalità CAMPAGNA)
Basi di schieramento nemiche nelle quali vengono prodotte unità di terra, navali ed aeree.

VULCANO
(presenti solo nella modalità CAMPAGNA)
Uno dei tanti vulcani che si trovano a Wars World. A volte erutta e quando i suoi lapilli incandescenti cadono sulle truppe causano loro danni.

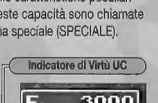
Un altro elemento determinante è il clima. A seconda di dove ci si trovi, è possibile che durante il conflitto piova o nevichi. Le condizioni climatiche influiscono sul raggio d'azione di tutte le unità presenti in campo. Per avere informazioni dettagliate sulle caratteristiche di terreno ed edifici, sposta il cursore sullo spazio che ti interessa e premi il pulsante R. In questo modo potrai conoscere meglio il territorio e adottare una migliore strategia di gioco.

VIRTÙ UC

Gli ufficiali comandanti di ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING possiedono delle caratteristiche peculiari che, opportunamente usate, possono cambiare le sorti di una battaglia. Queste capacità sono chiamate VIRTÙ UC e ciascun UC ne possiede due: una virtù UC normale (VIRTÙ) e una speciale (SPECIALE).

L'indicatore di virtù UC

Si dispone di una virtù UC quando l'indicatore di virtù UC si riempie.
Il livello cresce automaticamente durante il combattimento.



- **Virtù UC**

Quando le stelle piccole dell'indicatore di virtù UC sono piene, allora si può usare la virtù normale.

- **Virtù UC speciale**

Quando sia le stelle piccole che quelle più grandi sono piene, è giunta l'ora di usare la virtù UC speciale.

L'indicatore di Virtù UC si riempie a velocità diversa per ciascun UC.

ORANGE STAR

Andy

Abile a terra, in aria e sul mare, è sempre pronto per andare in prima linea e non ha particolari punti deboli.
MEGAMECCANICO: restituisce 2 PV a ciascuna unità
MEGARINFORZO: restituisce 5 PV a ciascuna unità, aumenta la potenza di fuoco e il raggio d'azione di ogni unità cresce di uno spazio.

Sami

La sua fanteria ha un'elevata potenza di fuoco e riesce a conquistare proprietà più in fretta. Le sue unità di trasporto hanno un raggio d'azione maggiore. Tuttavia è debole nel combattimento con le unità che non siano di fanteria.
MARCIA RAPIDA: Le unità di fanteria leggera e meccanizzata accrescono di uno spazio il loro raggio di azione, aumenta di poco anche la potenza di fuoco.
MARCIA TRIONFALE: Le truppe a piedi accrescono di due spazi il loro raggio di azione, aumenta significativamente la potenza di fuoco e riescono a catturare in un solo turno anche se i loro PV sono ridotti.

Max

Le sue unità di combattimento diretto di terra, navali e aeree hanno una potenza elevata, mentre le unità di combattimento indiretto hanno una gittata e una potenza d'attacco ridotta.
MAXI FORZA: le unità di combattimento diretto aumentano leggermente la loro potenza di fuoco e il loro raggio d'azione si incrementa di uno spazio.
MAXI FLAGELLO: Le unità di attacco diretto aumentano in modo considerevole la potenza di fuoco e il raggio d'azione si estende di 2 spazi.

BLUE MOON

Olaf

Provenendo da un paese freddo, la neve non ostacola il movimento delle sue truppe, che subiscono però rallentamenti in caso di pioggia. Ha un atteggiamento molto arrogante ma è un buon UC, senza punti deboli.
TORMENTA: Provoca una tormenta di neve che ostacola i movimenti di tutti gli altri eserciti escluso il suo.
INVERNO POLARE: causa una forte tormenta che riduce il raggio di azione e danneggia di 2 PV le unità dell'esercito nemico.

Grit

Le sue unità di attacco indiretto sono più forti e usufruiscono di una maggiore potenza di fuoco, però si dimostra debole nell'attacco diretto.
CECCHINAGGIO: la gittata delle unità di combattimento indiretto aumenta di uno spazio e cresce anche la loro potenza di fuoco.
MIRA PERFETTA: La potenza di fuoco delle unità di combattimento indiretto aumenta notevolmente e il loro raggio di azione cresce di 2 spazi.

Colin

Schiera truppe a costi ridotti, ma la potenza in attacco delle sue unità è leggermente inferiore, forse a causa della sua scarsa esperienza come comandante.
OPULENZA: aumenta i fondi disponibili di una volta e mezza.
RICCHEZZA: aumenta l'efficacia delle armi. Più fondi ci sono a disposizione, più potente diventa l'esercito.

YELLOW COMET

Kanbei

Le sue unità sono eccellenti sia in attacco che in difesa, però costa molto schierarle.
AIUTO MORALE: aumenta la potenza di attacco di tutte le unità.
SPIRITO SAMURAI: rafforza il potenziale d'attacco e di difesa di tutte le unità. Il danno inflitto nel contrattacco è pari a una volta e mezza quello normale.

Sonja

Ogni sua unità gode di ampia visibilità in caso di nebbia. Inoltre riesce a nascondere al nemico le informazioni sui PV delle sue unità. Debole in attacco, molto potente invece il contrattacco.
OCCHI DI LINCE: la visibilità di tutte le unità sale e consente anche di vedere tra boschi e scogli.
CONTRATTACCO: la visibilità di tutte le unità aumenta di uno spazio. Si potenzia anche il contrattacco.

Sensei

Le truppe a piedi dispongono di una potenza di fuoco notevole e il raggio di azione delle unità di trasporto è maggiore di uno spazio. Un vero esperto di elicotteri, che sotto il suo comando diventano molto efficaci in attacco.
ELICOMMANDO: sale la potenza di fuoco degli elicotteri, compaiono unità di fanteria leggera con 9 PV in ciascuna città alleata, pronte a ricevere ordini.
ASSALTO AEREO: aumenta la potenza di fuoco degli elicotteri e compaiono unità di fanteria meccanizzata con 9 PV in ciascuna città alleata, pronte a ricevere ordini.

GREEN EARTH

Eagle

Specialista delle forze aeree, i suoi elicotteri ed aeroplani consumano meno carburante e sono molto efficaci sia in difesa che in attacco. Non se la cava bene con le unità navali.

LAMPO DI GENIO: aumenta il potenziale di attacco e di difesa delle forze aeree.

ESERCITO LAMPO: sale il potenziale di attacco e di difesa delle forze aeree. Ogni unità, esclusa la fanteria, può eseguire due mosse.

Drake

Il raggio d'azione delle unità navali è maggiore di uno spazio rispetto agli altri eserciti. Non particolarmente efficace con le unità aeree. La pioggia non ostacola i movimenti del suo esercito.

TSUNAMI: genera un'onda marina che danneggia tutte le unità nemiche di 1 PV e ne dimezza il carburante.

TIFONE: causa un'onda marina che danneggia tutte le unità nemiche di 2 PV, ne dimezza il carburante e ne ostacola l'avanzata.

Jess

Le sue unità motorizzate dispongono di un'enorme potenza di fuoco, al contrario delle sue unità aeree, navali e di fanteria.

TURBO: il raggio d'azione dei veicoli aumenta di uno spazio, carburante e munizioni sono completamente ripristinati e aumenta anche la potenza di fuoco.

BIG BANG: il raggio d'azione dei veicoli aumenta di due spazi, carburante e munizioni sono completamente ripristinati e aumenta anche la potenza di fuoco.

BLACK HOLE

Helmut

Il suo potenziale d'attacco è impressionante, ma l'efficacia è compromessa dalla sua mancanza di tattica.

FORZA BRUTA: aumenta il raggio di attacco, inoltre potrebbe risultarne un colpo micidiale oppure inefficace.

ORDA BARBARICA: sale il potenziale di attacco che però risulta dispersivo, riducendo così il danno inflitto.

Hawke

Tutte le sue unità godono di potenza di fuoco superiore, però ci vuole più tempo perché possa usare le sue virtù UC.

ONDA OSCURA: tutte le sue unità recuperano un PV e cresce la loro potenza di fuoco, allo stesso tempo le unità nemiche subiscono danni per 1 PV.

BUFERA OSCURA: tutte le sue unità recuperano 2 PV e cresce la loro potenza di fuoco, danneggiando al contempo le unità nemiche di 2 PV.

Adder

Rapido nel prendere decisioni, la sua Virtù UC si costituisce prima rispetto agli altri UC.

SCATTO: il raggio di azione di tutte le sue unità aumenta di uno spazio.

SCATTO FULMINEO: sale di due spazi il raggio di azione di tutte le unità.

Kat

Il genio delle forze di Black Hole, piccola energica e con una straordinaria inventiva.

TATTICA TERRA: converte i vantaggi del terreno in potenza di fuoco e i costi di movimento di tutte le unità scendono a 1, indipendentemente dal terreno.

SUPERTATTICA: raddoppiano i vantaggi del terreno utili per rafforzare l'attacco. Riduce i costi di movimento a 1 per ogni unità.

Sturm

Tutte le sue unità godono di una potenza di fuoco devastante, si muovono su qualsiasi terreno allo stesso costo di movimento. Tuttavia la neve lo ostacola particolarmente.

METEORITI: fa cadere dal cielo un gigantesco meteorite che infligge a tutte le unità nemiche un danno pari a 8 PV, inoltre salgono sia la potenza di fuoco che le capacità difensive delle sue unità.

Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età

Nota: Vi sono differenze locali.

Descrizione del contenuto

LINGUAGGIO VOLGARE

PAURA

DISCRIMINAZIONE

CONTENUTO SESSUALMENTE ESPLICITO

DROGA

VIOLENZA

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito:

http://www.pegi.info

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE